Wario EVOLUCIÓN

Soul Calibur Legends

Fire Emblem: Radiant Dawn

Naruto: CON Revolution

Nights: Journey of Dreams

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

CON LO MEJOR DE Wii

Tips Super Mario Galaxy

LO QUE VIENE PARA 2008

Además:
- Gamevistazo
- ¿QHDD...?
- Previos

CONTENIDO 100% HECHO X CN

P. RICO US. 2.00 • REP. DOM. Os 65.00 • GUATEMALA Q 16.00 • EL SALVADOR US. 1.75, ¢ 17.06 • HONDURAS L 35.00 • NICARAGUA C$ 35.00 • COSTA R. Col 1,100.00 • PANAMA B/2.00

0 37634 13138 1 01

Año 17 No.1

MARIO PARTY DS
© 2007 Nintendo
CLUB NINTENDO

SUMARIO

6 Dr. Mario
8 Los Retos
10 Extra
14 LogNin
18 El Más Esperado
21 Top 10
22 Previo
24 CN Profile
26 Consola Virtual
36 **Nuestra Portada: Lo que viene para 2008**
42 Gamevistazo
44 Galería CN
50 SOS
68 Centro de Entrenamiento
72 ¿Qué hay dentro de...?
74 Cementerio de Videojuegos
78 Evolución
85 Test Heroínas
87 Mariados
93 Soul Calibur Legends Arte
96 Última Página

90

70

SUSCRÍBETE LLAMANDO
Del DF: 54 88 62 99
Sin costo desde el Interior de la república: 01 800 849 99 70
Suscríbete on-line
www.tususcripcion.com

ESTE MES REVISAMOS

Naruto: Clash of Ninja Revolution 28
Nights: Journey of Dreams 32
Fire Emblem: Radiant Dawn 64
Ultimate Mortal Kombat 70
Call of Duty 4: Modern Warfare 80
Soul Calibur Legends 90

TIPS

Super Mario Galaxy 54
Guitar Hero III: Legends of Rock 82

REPORTE

16 Aniversario CN 46

Fire Emblem: Radiant Dawn 64

Naruto: Clash of Ninja Revolution 28

Call of Duty 4: Modern Warfare 80

Tips Super Mario Galaxy 54

Wario Evolución

Uno de los personajes más polémicos de Nintendo es **Wario**, siempre detrás del dinero, y si no nos crees, revisa La Evolución, este mes corresponde a este regordete antihéroe, para que notes todos sus cambios. **78**

Test Heroínas

Los hombres ya tuvieron su oportunidad de ver qué tipo de héroe eran; es hora de que las videojugadoras realicen este Test y descubran la personalidad de la heroína que les corresponde. ¡Ojo, no se vale hacer trampa! **85**

ISSN 1665-7888

CLUB NINTENDO

Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

DIRECTOR GENERAL EDITORIAL
Javier Martínez Staines

DIRECTOR EJECUTIVO
Paco Cuevas Almazán

EDITORIAL

EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"
Juan Carlos García "Master"

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Carlos Hijar Fernández

ARTE

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑADOR
Víctor Madrid Reyes

PRODUCCIÓN

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

TRÁFICO
Andrés Juárez Cruz

DIRECTOR GENERAL MÉXICO
Germán Arellano

VENTAS DE PUBLICIDAD

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mayte Flores Luna

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Héctor Lobrija O.

COORDINADORA DE VENTAS
Julio Ruiz de Ojeda

GERENTE DE VENTAS
Jorge Esperón

EJECUTIVO DE VENTAS
Ruben Sánchez Labastida
Tel: 52 61 26 00 ext. 11645

FINANZAS

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

MARKETING Y PUBLICIDAD

DIRECTOR DE MARKETING
Sebastián Tonda Sánchez

CIRCULACIÓN

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez Zendejas

DIRECTOR DE EDITORIAL TELEVISA INTERACTIVO
Juan Adlercreutz

INTERNET

EDITOR WEB
Juan Carlos Lavín Murcio

EDITORIAL
Televisa

EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Íñiguez

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

ivm Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 17 Nº 1. Fecha de publicación: Enero 2008. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga Nº 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 6420, de fecha 27 de marzo de 1992. Certificado de Licitud de Contenido Nº 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente Nº 1/432"92"8036, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco Nº 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-00 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Íñiguez, tel. 52-61-26-00. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA:** Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Morillo. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA:** Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-44, piso 10, Edificio Centusura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-0253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • **CHILE:** Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext.5920. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5010; Fax: (562) 596 69 63, suscripciones@televisa.cl. • **ECUADOR:** Voxipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-224-2717 y (593) 2-224-2718. • **VENEZUELA:** VuxeTel Servicios Publicitarios, S.A., Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4989. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© **CLUB NINTENDO.** Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2007. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2007.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Teléfono: 5488-6299 en el DF
Desde el interior de la República: 01-800-849-9970

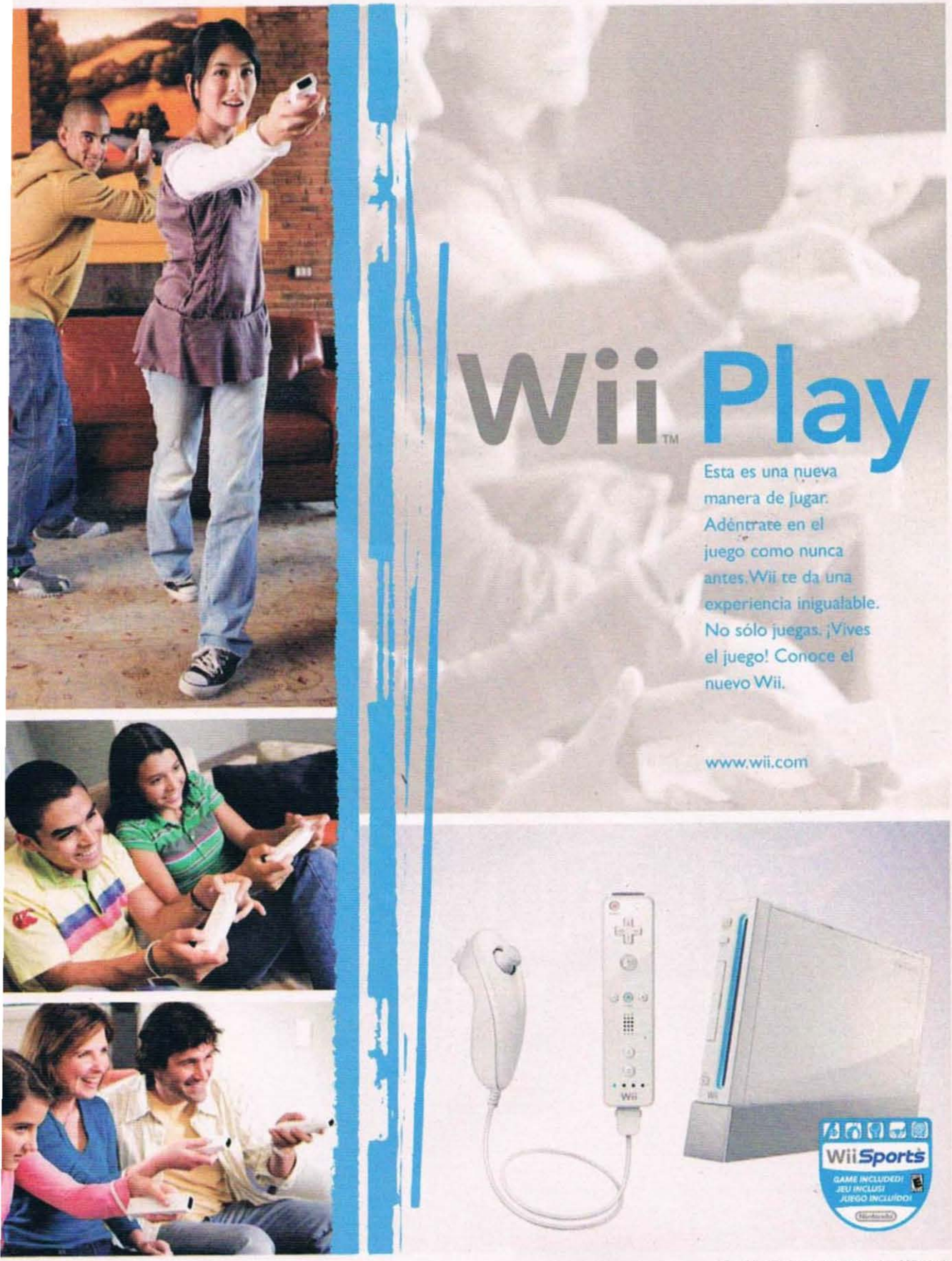
EDITORIAL

AÑO XVII No. 1 ENERO 2008

¿Qué nos espera para este 2008? Nintendo sigue en pro de ofrecer títulos de calidad y una prueba la tenemos con **Super Mario Galaxy**, que en esta ocasión sí cumplió su objetivo de dar un paso adelante (para la franquicia del regordete) luego del Nintendo 64; y no es por quitarle mérito a nada ni a nadie, pero hace que ya pocos recuerden que **Mario** tuvo un ligero destello de sol en el GameCube. Pero la exploración galáctica fue el clímax del 2007, o mejor dicho, un buen trampolín para recibir la oleada de juegos que están próximos a salir, de algunos de ellos te estaremos comentando en nuestro artículo de portada, como el regreso de **Ryu Hayabusa** (**Ninja Gaiden: Dragon Sword**) a Nintendo luego de más de una década de ausencia; por supuesto también hablaremos sobre **Rygar** que revive por parte de Tecmo luego de 21 años de su estreno en las Arcadias; **Okami**, un título que desde el inicio debió salir para el Wii por su temática, en fin, varios títulos que seguramente serán de tu agrado y que forman parte de la primera entrega para Nintendo en este año prometedor.

Como sabrás, hace unas semanas festejamos en grande nuestro decimosexto aniversario y nos honraron con su presencia muchos fans de la revista y participantes del foro, pero si por alguna extraña razón no pudiste ir, en esta misma edición te presentaremos un reportaje de cómo se vivió la fiesta, qué bandas animaron la tarde y quiénes fueron los afortunados ganadores que continuaron la celebración jugando **Wii Sports** en sus casas. Además, checa los tips de **Super Mario Galaxy** y **Guitar Hero III**, así podrás rockear incluso fuera de este mundo. ¡No se diga más y arranquemos!

Recibe un saludo de parte del staff de Club Nintendo. ¡Gracias por seguir con nosotros durante todos estos años!



™ and the Wii logo are trademarks of Nintendo.

© 2007 Namco Bandai

Soul Calibur es uno de los juegos de peleas más aclamados en la historia de los videojuegos y en esta ocasión y como exclusiva para el Nintendo Wii, Namco decidió probar suerte en el terreno de la acción/aventura, pero sin perder esa chispa que caracteriza a la serie. Aquí gozarás del sistema de comandos comunes, pero adaptados al control remoto para darle una nueva forma de experimentar cada aspecto del juego. Los escenarios cuentan con una alta calidad gráfica que deleitará a tus ojos. Si quieres conocer más de este título, échale una hojeada a la ...

Página 90

DR. MARIO

¡Hola, qué tal, amigos de Club Nintendo! Primero que nada, mes con mes se llevan el 100 con la información que dan y pues mis dudas son acerca de **Dragon Ball Tenkaichi Budokai 3**. La primera: ¿este año saldrá a la venta en América para Wii, o pasará lo mismo que se rumora en Europa, que hasta el próximo año? Y la segunda: ¿la música del juego va a ser la original o la de Estados Unidos? En lo personal es mucho mejor la original. Bueno, gracias por su respuesta y mis respetos, son los mejores en esto de Nintendo.

Daniel Juárez
Vía correo electrónico

Gracias por las flores, es que tú nos ves con ojos de lector apasionado, pero desgraciadamente no podemos meter toda la información que quisiéramos por la limitante de las páginas, pero lo que entra, tenlo por seguro que es de pura calidad. El juego Dragon Ball Tenkaichi Budokai 3 sale la primera semana de este diciembre (buen pretexto para regalo de Navidad). Para nuestros cuates de la Unión Europea, saldrá en la primera mitad del 2008 (ya ven, por burlarse de que a ustedes les llegó primero Super Mario Strikers Charged). De que va a ser música original, tenlo por seguro, pero de ello a que sean las versiones japonesas... lamento decirte que no. Tal vez en otra adaptación, pero eso sólo lo decidirá Atari.

¡Qué onda, **Mario**! ¿Cómo están por allá? Tengo unas preguntas, espero me las puedas responder:

1.- Soy fanático del juego **Super Smash Bros,** y he visto en varias páginas de Internet que la versión de **Super Smash Bros. Brawl** para el Wii se va a retrasar para el 10 de febrero del 2008, esto lo he visto en todas las páginas de Internet referentes al **SSBB** y en la página oficial no se ha dicho nada. ¿Esto es una farsa? ¿El juego sí saldrá para el 3 de diciembre, como lo había anunciado su revista en sus anteriores publicaciones?

2.- No cuento con tarjeta de crédito y quiero comprar puntos para el Wii, ¿En dónde puedo adquirir la Wii Points Card aquí en México?

3.- ¿Es cierto que el **Resident Evil: Umbrella Chronicles** saldrá con una pistola?

4.- ¿Es verdad que cuando sale un nuevo canal para el Wii, en su primera semana se puede descargar gratuitamente y después de ese plazo hay que comprarlo?

5.- ¿Saldrá algún juego de Marvel de peleas? Sería genial ver a todos los héroes y villanos del mundo Marvel. Eso es todo y espero me puedan responder.

Eduardo Noé Mota Granados
Nuevo León, México

Así es, Lalo, pese a quien le pese, Super Smash Bros. Brawl sufrió un retraso de último momento, quedando una fecha "pactada" para la segunda semana de febrero (2008); honestamente, la noticia nos agarró por sorpresa, pues ya nos hacíamos echando la reta aquí en la editorial. Espero que haya algún beneficio, pues por lo general, Nintendo no retrasa sus títulos si no es para mejorarlos o corregir posibles errores (esta vez probablemente fue para que no compitiera en ventas con Super Mario Galaxy). De cualquier forma, no te desesperes, ya faltan pocas semanas para que aparezca SSBB.

Por desgracia, mi buen amigo, en nuestro México lindo y querido no venden ese tipo de tarjetas (aunque deberían porque sería un éxito entre los fans); la única opción es con una tarjeta Visa o MasterCard, no necesariamente de crédito, puede ser de débito (pero con el suficiente papel moneda para solventar el cargo). Si no cuentas con una propia, pídele de favor a algún familiar o amigo, pues te aseguro que ese cartucho quemado valdrá la pena.

En cuanto a Resident Evil: Umbrella Chronicles, sí se podrá utilizar con la Wiizapper y de hecho se diseñó un paquete que incluye el juego y el accesorio... pero en Japón [¡ah, qué nipones tan ventajosos!]. Para América no se ha mencionado si lo traerán en *bundle*, lo que he visto es sólo el juego de forma individual, pero ello no descarta que en el futuro se arme el paquete, de cualquier forma, si en verdad quieres usar la Wiizapper, la puedes adquirir por separado (e incluye el Link's Crossbow Training).

Los canales para Wii son plenamente gratuitos, lo único que han cobrado ha sido el canal de Internet [un tiempo lo dejaron gratis, pero ahora tiene un costo de 500 puntos]. Los nuevos canales, al parecer, seguirán siendo gratuitos; si apareciera alguno con costo, nosotros te lo informaremos. Si te refieres a los juegos tipo Marvel VS Capcom, no hay pláticas de una versión casera para Nintendo, ahora los derechos de los personajes los tiene Activision y está en ellos el cambiar su formato de aventura/RPG a peleas; no es algo tan probable en el corto plazo, pero tú prende tus velitas, quizá funcionen algún día.

¡Quihúbole, **Mario**! ¿Cómo van las cosas en Mushroom Kingdom? ¿Qué tal tu relación con **Peach**? ¿Sigues montando al pobre **Yoshi**? ¿Y tu enemistad con **Wario**... ha mejorado? ¿Continúas pateando traseros de **Goombas**? ¿Listo para luchar mano a mano con **Sonic** en **Super Smash Bros. Brawl**? Bueno, al grano con esto... voy a comenzar:

1.- En los juegos de **Pokémon**, ¿por qué no les ponen las verdaderas voces a los **Pokémon**, sino que salen como si estuvieran vomitando?

2.- En **Pokémon Battle Revolution**, cuando uno se conecta al modo Wi-Fi, ¿de qué depende la velocidad de la batalla? Porque a mí me pasa que a veces se tarda mucho a la hora de elegir qué movimiento voy a usar, y a veces la velocidad es muy buena, ¿a qué se debe esto? Además, ¿por qué se interrumpen con frecuencia las batallas?, ¿es por la calidad del Internet de cada uno de los peleadores?

3.- ¿Cuándo saldrá el juego de **Mario and Sonic at the Olympic Games**? Porque lo espero con ansias.

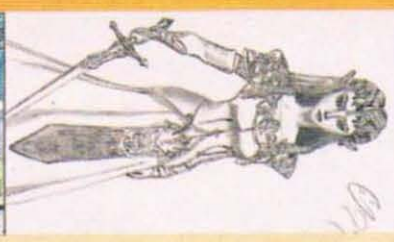
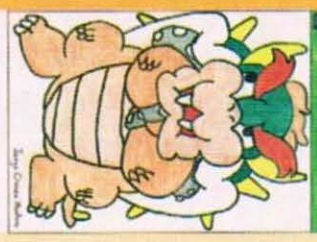
4.- ¿La página de www.smashdojo.com publica cosas oficiales? Porque hay cosas que ustedes no han publicado aún. ¿Es confiable? Y es que se ve bastante real.

Esto es todo, no sé si lo publicarán, pero les agradecería si contestan a mi correo. Gracias por lo que nos brindan a nosotros, los fanáticos de este hermoso pasatiempo, que yo considero ARTE.

Juan Carlos Vargas Claros
San Salvador, El Salvador

¡Qué pasó, Charly! Muy bien, gracias por preguntar, ya sabes, tan tranquilo que hasta me dio tiempo de buscar nuevas aventuras en el espacio exterior. Con Peach todo bien, aunque Rosalina me invitó un café la otra vez. No, Yoshi ya es más independiente, con eso de que tiene sus propios juegos ya se da su importancia, pero seguimos echando retas en los deportes más populares. Wario no es mi enemi-

Este es el paquete que se vende en Japón e incluye el juego de Umbrella Chronicles junto con la Wiizapper. Para América no se ha mencionado nada al respecto sobre un posible *bundle*, sin embargo estaremos pendientes para darte la nota si es que ocurre.

PREGUNTA DEL MES

La emancipación de Bungie

¡Hola, **Dr. Mario**! Es la primera vez que te escribo desde que leo la revista, creo que desde que estaba en tercero de kinder (la verdad ya ni recuerdo, pero sí que tenía unas estampillas de **Donkey Kong** y la segunda parte de la guía del **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**), he sido fiel a la revista. Bueno, tengo unas preguntas que quiero que me contestes.

1.- A mí me encantan los mechas, desde **Mazinger Z** (qué viejos tiempos); ¿cuándo va a salir el **Mobilet Suit Gundam** para el Wii?

2.- ¿Es cierto que Bungie se separó de Microsoft y está haciendo planes con Nintendo para realizar un nuevo **Halo**?

3.- ¿Qué juego me recomiendas para Navidad? Bueno, eso es todo, gracias por tu tiempo.

Luis Medina Solís
Vía correo electrónico

No recuerdo las estampillas que mencionas, pero lo de la guía de **Ocarina of Time** fue en una edición de marzo de 1999 (portada de **NBA JAM 99**), por lo que ya estás próximo a cumplir una década con nosotros. Ahora sí me saliste bien original; ¡qué gustos tan únicos tienes, ja, ja!... A muchos de los videojugadores les encantan los títulos de robots colosales, o en donde se haga referencia a ellos, el problema es que por lo general no llegan a nuestro continente, todo se lo quedan (casi siempre) nuestros amigos nipones, excepto títulos como **Robotech: Battlecry** de GameCube o **MechAssault: Phantom War** de Nintendo DS. Si corremos con suerte, algún día nos mandarán una versión de **Gundam** (ojalá así sea) ya sea para el Wii o Nintendo DS.

Por último, Bungie sí se separó de Microsoft, pero no hay nada dicho sobre una versión o adaptación de **Halo** (aún) para Wii y es un poco difícil, pero recuerda que la vida es una tómbola y todo puede pasar. Mientras te comento que hubo una entrega para Nintendo DS (desarrollado por Vaporware [hasta donde se quedaron]), pero ésta no se concretó y quedó en el olvido, quizá ahora que hay más libertad, se puedan retomar las cosas. Para Navidad (o para los días posteriores) te recomiendo tres cosas, **Guitar Hero III: Legends of Rock**, **Super Mario Galaxy** y **Resident Evil: Umbrella Chronicles**.

Se ha comentado mucho sobre si sería posible una adaptación de Halo para las consolas de Nintendo. La foto pertenece a una versión para el NDS, pero por desgracia fue cancelada.

go, es... pues un gordiflón con humor un tanto peculiar, sin embargo, echa buen relajo en la pachanga. A los **Goombas** no les pateo el trasero (es más, al parecer no tienen), sólo los aplasto hasta el cansancio. ¿**Sonic**? No, mi amigo... ya me puse a practicar y hasta bajé unos kilos para que las competencias se pongan reñidas [no quiero trampas de que ganó por una espina].

Lo de **Pokémon** es un tema sin final como la voz de Link, es para que interpretes que tú eres el héroe en el caso del Hylian y en las pequeñas criaturas para que haya un misticismo entre los animales y los humanos, ya que si hablaran se volvería menos intensa la historia [¡ah, qué buen pretexto!]; sólo hablaron en un capítulo de la serie animada y eso porque según estaban haciéndolo entre ellos (y seguramente a los demás nos dieron un *Babel Fish*... para entenderlos en ese momento). Yo he jugado personalmente la versión de **Pokémon Battle Revolution** y no he tenido problemas de *Lag*, aunque sí tarda un poco el proceso de selección de ataque y conclusión. El que se desconecte en pleno juego es por tu conexión o la del rival con quien peleas, trata de darle un respiro a tu conexión y deja de bajar tantas rolas o películas extrañas mientras juegas, esto te lo agradecerá tu ancho de banda y tendrás un juego más fluido.

¡Qué pasó, amigo!, seguramente esas vacaciones en Alaska te alejaron de las noticias: **Mario and Sonic at the Olympic Games** ya está a la venta desde noviembre del año pasado, búscalo en tu tienda de confianza. www.smash dojo.com sí es una página oficial por parte de Nintendo y la información que leas allí tómala como real. Nosotros en ocasiones no publicamos todo porque nuestra revista es mensual y hay veces que actualizan la página diario y no cuadra con nuestras fechas de cierre, pero trataremos de que siempre tengas lo más fresco en noticias de Nintendo.

¡Hola, **Dr. Mario**! Felicidades por tan excelente revista, sigue así. Bueno, tengo unas dudas sobre una nueva utilidad en el canal tienda Wii llamada WiiWare. Como en el caso de **Metroid Prime 3: Corruption**, ¿podremos bajar más adelantos de otros títulos de Nintendo o de las demás compañías?

Anónimo
Vía correo electrónico

Los videos de **Metroid** o el canal que te genera es una adición interesante para la consola, más porque así puedes ver un poco del producto antes de comprarlo; lo que sería maravilloso es que en vez de videos fueran demos, pero algo es algo. Pienso que tal aportación seguirá vigente para próximos estrenos, quizá para **Super Smash Bros. Brawl** [ojo, dije quizá] o algún otro título importante de Nintendo. Ahora bien, recuerda que esa información no la suelta tan fácil Nintendo; si van a crear otro set de videos, lo mantienen en silencio hasta que sea inminente. Date constantes vueltas al canal WiiWare, seguramente te llevarás una que otra sorpresa.

¡Hola, **Doctor Mario**! Les tengo una gran pregunta. El otro día grabé con mi cámara un video, pero cuando pasé la tarjeta SD al Wii sólo encontraba las fotos. ¿Por qué no me dejó ver el video? ¿Cómo puedo lograr verlos? También quería saber cuándo llegará **Naruto Clash of Ninja MVZ** a Venezuela.

Oriana Esparragoza
Caracas, Venezuela

Qué tal, mi estimada Oriana, los videos que grabas varían en su formato, muchos pueden ser .avi, .mpg o algún otro formato como .3gp (si es de celular); en este caso debes checar la conversión a video compatible con la consola, pero hay otra cuestión, la próxima actualización de Wii tendrá cambios en los formatos de video y audio, así que mantente pendiente porque aquí les diremos cómo quedará; por ejemplo, el audio se modificará de .mp3 a .mp4. Aún estamos en espera de confirmar sobre el formato de video, pero seguramente serán más amigables la conversión y edición. El juego de Naruto que mencionas, ya está disponible.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Jorge M. Ramos; Cd. Victoria, Tamaulipas.
Eddy Serrano; Oaxaca, Oax.
Isaac Valle; Monterrey, Nuevo León.
Jorge Chávez; Aguascalientes, Ags.

El rombo de la portada
Es la joya de la corona.

CN RETOS

¡Hola! Esperemos que ya estén repuestos después de tanta fiesta, y que este inicio de año tengan todos los ánimos del mundo para romper los récords que les hayan quedado pendientes, y después nos los hagan llegar para que se den cuenta de qué tan buenos son. Así que vamos directo a ver los retos que han mandado algunos de nuestros lectores.

Wii Play - Wii

Este título se presta bastante para lograr buenas marcas, gracias a los nueve diferentes juegos que contiene, y para ello te vamos a mostrar los que nuestro amigo "Kensuo" nos mandó. En el juego de tenis de mesa logró darle a la pelota 305 veces, para ocupar el primer lugar entre los que hemos podido ver. En **Shooting Range** obtuvo 600 puntos, y en **Find Mii** llegó a 35 niveles; si crees poder mejorar estos marcadores o ya lo has hecho, no te quedes con las ganas y háznoslo saber.

NUEVO RETO

Guitar Hero III - Wii

Este título ha sido de los que mejor respuesta han tenido desde que saliera a finales del año pasado, por lo que seguramente ya has practicado bastante; el reto que te proponemos para él es muy sencillo, mándanos tu mejor marcador para cualquier canción, pero eso sí, debe estar en modalidad Hard o Expert, un desafío que sólo los mejores roqueros podrán superar, así que prepárate a sacar lo mejor de ti; si tu marcador es de los mejores, se habrá ganado un lugar en esta sección.

NUEVO RETO

Link´s Crossbow Training - Wii

En el EGS vimos algunos marcadores que en su momento nos dejaron con la boca abierta, pero en este momento ya no deben significar problema ser superados, así que este reto consiste en que nos mandes una foto o video donde se pueda apreciar el marcador que lograste en las tres primeras escenas del nivel uno del juego.

Naruto: Clash of Ninja 2 - Nintendo GameCube

Hace algunos meses publicamos algunas marcas que logró nuestro amigo Carlos Rioja en este gran juego de pelea, eran muy buenas, y por el tiempo que había pasado, creímos que ya no se superaría, pero pues no es así, ya que Enrique Urquídez Blanco las ha batido, dejando una nueva meta.

	Carlos Rioja	Enrique Urquídez
Survival Mode	57 Victorias	62 Victorias
Time Attack	04´52´´10	03´53´´10
Oboro Mode	262	289

Como puedes ver se han mejorado bastante, dejando un nuevo reto tanto para Carlos como para todos los seguidores del ninja de Konoha, así que a jugar.

Super Smash Bros. Melee - Nintendo GameCube

Los niveles finales de **Smash Bros.** son realmente complicados, lo que vuelve aún más sorprendentes los tiempos que nos ha mandado nuestro buen amigo José Trujillo Cruz "GamerSKS"; se nota que se esforzó demasiado, y lo mejor es que promete mandar los escenarios que faltan con tiempos igual de increíbles; te los dejamos a continuación para que veas a lo que nos referimos.

NIVEL	TIEMPO
Nivel 1	11´62
Nivel 2	15´95
Nivel 3	3´35
Nivel 4	00´00´´55
Nivel 5	19´82
Nivel 6	8´21
Nivel 7	11´52
Nivel 8	12´31
Nivel 9	2´36
Nivel 10	16´11
Nivel 40	17´30
Nivel 41	38´41
Nivel 42	7´88
Nivel 43	12´28
Nivel 44	17´88
Nivel 45	16´10
Nivel 46	35´63
Nivel 47	16´23
Nivel 48	11´16
Nivel 49	38´87
Nivel 50	58´06
Nivel 51	51´35

Como te puedes dar cuenta, todos los récords y retos que te presentamos son excelentes, mas no imposibles de superar, sólo necesitas concentrarte para superarlos; te deseamos la mejor de las suertes, así como un gran inicio de año. Te dejamos con la dirección a donde nos puedes mandar todos tus logros, no te des por vencido.

Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F.

CLUB NINTENDO Imágenes y Tips

Paquete Tips CLUB NINTENDO 21111

Suscribete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC: CT NIN	Number: 21111	ABC: Wheels. Si quieres tener el arma...

Tip individual CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Ejemplo:

Envía	al	y recibes
ABC: CT NIN	Number: 61111	ABC: MMX.GCN.El siguiente pass-word te da...

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Mario & Sonic at the Olympic Games (Wii)	Marvel Nemesis Rise of the Imperfects (GCN)
Driver: Parallel Lines (Wii)	Antz Extreme Racing (GBA)
Burnout 2: Point of Impact (GCN)	Downforce (GBA)
Over the Hedge (GCN)	Hot Wheels Velocity X (GBA)
Mega Man X (GCN)	Matchbox Cross Town Heroes (GBA)

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111

Ejemplo:

Envía	al
ABC: CT FOTO C286	Number: 31111

$15.00 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en:
esmasmovil.com
Aplican restricciones.

$15.00 IVA incluido

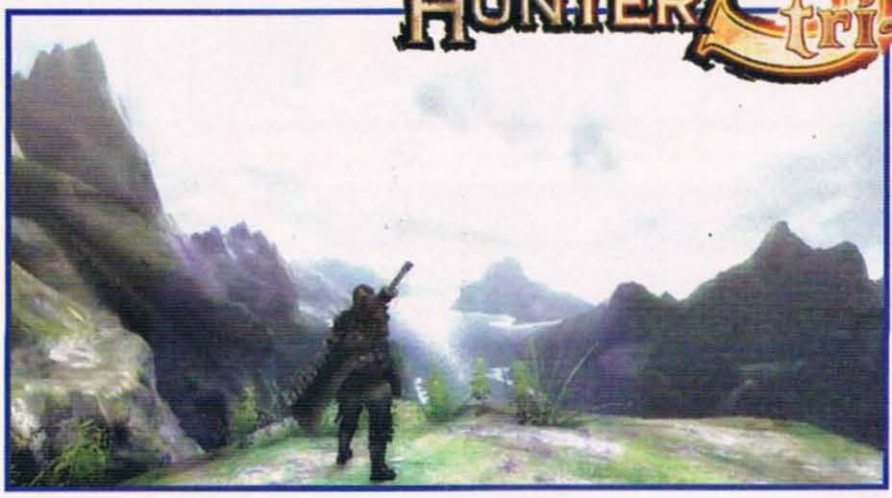
Ejemplo:

Envía	al
ABC: CT LOGOCOLOR C294 LUIS	Number: 31111

Se prohíbe la reproducción total o parcial, reventa y/o distribución del contenido. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2002 El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. El contenido debe ser compatible con tu celular, verifica "compatibilidades" en www.esmasmovil.com. Marcaciones, "claves" y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. Todos los cargos son automáticos y no pueden anularse por errores en las claves enviadas. Se generará cuota de transmisión de datos cuando aplique. El costo de los servicios es con IVA incluido; aplica 10% de IVA en ciudades fronterizas. Servicios disponibles para usuarios Telcel, Movistar, Iusacell y Unefon (En Unefon, los servicios mensuales se realizan automáticamente. Para cancelar la renovación automática desde tu Unefon envía CANCELAR al 22626. Si tu celular es de "plan de tarjetas", el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual en tu celular, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta. Sólo debes tener activo tu Buzón. Para descargar juegos, tonos reales, tonos polifónicos e imágenes a color, el teléfono celular debe tener WAP configurado y ser compatible para descargas de tonos e imágenes. Un tono real es un fragmento de la canción original. Descargas de juegos no disponibles para Iusacell. Descargas de juegos y tonos monofónicos no disponibles para Unefon. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. REBELDE®, su logotipo y todos los derechos relacionados son propiedad de Dori Media International GmbH y Cyb. Moreno Group, S.A. © Derechos reservados 2005. Bajo sublicencia de Televisa, S.A. de C.V. EL CHAVO®, su logotipo, los personajes, los personajes ficticios y todos los derechos relacionados son propiedad de Roberto Gómez Bolaños©. derechos reservados 2004. LOLA, ERASE UNA VEZ® y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa, S.A. de C.V.© Derechos Reservados 2002. Las letras propiedad de Editora San Angel, S.A. de C.V. son comercializadas bajo licencia otorgada a My Alert, S. de R.L. de C.V.© 2006 Viacom International Inc. todos los derechos reservados. Nickelodeon (TM). Atención a Clientes: DF. 5340 2424 // Interior 01 800 700 2133.

El cazador cambia de hábitat

A Capcom siempre se le reconocerá por sus extraordinarios juegos de aventura, pero sobre todo por los de pelea, que son simplemente los mejores de la industria; pero aun así, también da de qué hablar en cuanto a RPG; quién no recuerda los increíbles **Breath of Fire** de Super Nintendo, por ejemplo. Actualmente ha lanzado en Japón un par de juegos RPG conocidos como **Monster Hunter** para un sistema portátil, los cuales han recibido muy buenos comentarios, además de que las ventas son de lo mejor que tiene, de tal modo que para la tercera parte, Capcom decidió hacer algo diferente, y comentó que estaría disponible para la consola que actualmente ocupa el tercer puesto de la nueva generación.



Pero después de ver lo caro que resulta producir un título para esa máquina, se desechó la idea... al menos la de lanzarlo para esa consola, ya que el juego actualmente se sigue produciendo pero para Wii. Nosotros creemos que además del factor económico, lo que acabó de convencer a Capcom de trasladar el proyecto, fue que gracias al control se puede innovar bastante. Obviamente en este juego controlamos a un cazador de monstruos, pero lo relevante es el arsenal que se tiene para derrotarlos, ya que los resultados eran en verdad espectaculares; esperemos que se mantenga la línea en esta nueva versión para Wii, que promete ser el mejor capítulo de la saga; en cuanto sepamos sobre su lanzamiento, o algún dato extra, se los haremos saber.

Nueva vida para un juego clásico

En el mercado de los juegos de Arcadias, suele costar demasiado trabajo el resaltar si no se pertenece al género de las peleas, por lo que cuando algún título lo hace, indica que es sumamente bueno. Como ejemplos de lo anterior podemos mencionar a **Metal Slug** o en su momento a **Snow Bros**, pero una serie que se ha mantenido sólida desde su lanzamiento, ha sido **House of the Dead**, que ha dado la vuelta al mundo gracias a su calidad en tres diferentes versiones.

Pues bien, la noticia que les tenemos, de cierta manera se las anticipamos en el artículo de **Resident Evil: Umbrella Chronicles**, ya que la serie **House of the Dead** llegará a Wii en poco tiempo; para los que estén familiarizados con ella, les podemos decir que es un *shooter* en primera persona sobre rieles, donde el objetivo es eliminar a los monstruos que nos vayan apareciendo; la historia no es para nada complicada, sólo debes ayudar a tus personajes a que salgan de esa situación sin perder la vida. Ahora bien, lo que se tiene contemplado para Wii no es un juego nuevo, de momento será una adaptación de los últimos dos capítulos de la serie, que dicho sea de paso, son los mejores; es obvio que en lugar de las pistolas que usabas en la Arcadia, aquí vamos a tomar los Wiimote para apuntar a la pantalla, ya si lo complementas con la Wii Zapper, pues la sensación será más cercana al original.

Aún sin fecha de salida oficial, se espera que no tarde más allá de marzo, tomando en cuenta que ambos títulos son sólo adaptaciones y que Sega está apoyando fuertemente a la consola de Nintendo.

Un buen pretexto para estar solo...

Los juegos de Survival Horror son muy comunes hoy en día, todos conocemos franquicias como **Resident Evil** o **Silent Hill**, pero de las primeras que aparecieron bajo ese formato fueron títulos como **Alone in the Dark**, que dejaron parámetros que con el paso del tiempo se han ido mejorando. Hace algunos meses salió una película basada en este juego, con lo que se pensaba aumentaría su popularidad, pero lo cierto es que fue todo lo contrario, la cinta fue tan mala que muy pocos saben de su existencia, toda una decepción, pero para borrar este trago amargo, ya se tiene contemplado revivir la serie en donde debe estar, o sea en las consolas de videojuegos, y para que el resultado sea de lo mejor, se tiene previsto que aparezca para Wii. En las aventuras pasadas de **Alone in the Dark**, el personaje principal usaba una linterna para visualizar el escenario, lo que aumentaba el suspenso, ya que no sabías lo que ibas a encontrarte a tu paso; el caso de todo esto es que creemos que el Wiimote puede quedar perfecto para dicho uso, claro que además de eso, seguro se empleará para otras acciones como atacar o resolver acertijos; cualquiera que sea el caso, esperemos que la historia y el ambiente del juego estén bien trabajados, ya que en este género eso representa el 50 por ciento de la calidad del título.

Explora un mundo desconocido

Desde su salida, el Wii ha dado la confianza necesaria a las compañías para intentar nuevas cosas dentro de sus títulos, pero al mismo tiempo les permite crear licencias nuevas, personajes originales para dar un respiro de este mercado saturado de conceptos repetidos; ahora toca el turno de lo anterior a Namco Bandai, que después de un tiempo de estar demasiado tranquila respecto a anuncios, ha confirmado que se encuentra trabajando en un título de aventura para Wii de nombre **Fragile**.

De la historia no se saben muchos detalles, sólo rumores que apuntan a que el personaje se llama **Seto**, y que debe explorar un mundo enorme para hallar el porqué de la destrucción de distintas ciudades; gráficamente luce muy bien, similar a lo que se realizó con **Baten Kaitos** para Nintendo GameCube, pero hay que tomar en cuenta que aún puede mejorar, ya que no se ha dado una fecha para su lanzamiento. Por las imágenes que se han mostrado, se puede intuir que será una historia bastante tétrica, en la que tendrás que vigilar cada paso que das para no caer en las garras de algún monstruo; para ello, usarás una linterna que te permitirá una mejor exploración, al mismo tiempo que decenas de ítems que seguramente se controlarán con el Wiimote. El título promete bastante, y aunque es un hecho que saldrá primero en Japón, es muy probable que llegue a nuestro continente poco después, al igual que la historia de Kalas.

Los deportes siguen llegando a Wii

Ahora les tenemos una información de las novedades que hay en Japón; se trata de un juego de golf para Wii desarrollado por Capcom, en el que se espera llegar a muchos sectores, por lo que su aspecto y *gameplay* serán parecidos a la serie **Mario Golf**, es decir, quitando toda la seriedad típica de este deporte, que de cierta manera era la causa principal del aburrimiento de los jugadores; en fin, como sea, aquí podremos ver toda cantidad de tiros de fantasía, a lo largo de los 18 hoyos, en campos con formas extrañas, por ejemplo, algunas trampas de arena tienen silueta de animales. No se sabe mucho de los modos de juego, pero es lógico pensar que además de una modalidad para un jugador, se incluirán varias opciones para cuatro jugadores simultáneos. El sistema de golpeo va a seguir las bases que dejó **Wii Sports**, aunque con algunas mejoras y diferentes medidores de fuerza y puntería; una de las mejores características de este título es que podrás usar a los Miis que has creado en tu Wii, lo que le agrega un toque de personalización bastante bueno, además de que vuelve más divertido el jugar. El nombre que llevará es **Wii Love Golf**, y se espera que su salida sea a mediados de año en Japón, y aunque no se sabe si llegará a América, es muy probable, tomando como ejemplo el éxito que ha tenido la serie **Pangya**.

CN RANKING

Qué mejor para celebrar nuestros dulces dieciséis, que una renovación en la imagen de la revista; de esta forma, a partir de la presente edición cambiamos la forma de calificar las reseñas, implementando cuatro categorías que abarcan todos los géneros existentes, evaluando los aspectos más relevantes a través de una simpática iconografía (cualquier similitud con la línea del metro es pura coincidencia), cuyo significado podrás encontrar más adelante. Cada título se evaluará con 10 estrellas [dos por cada punto], consiguiendo un veredicto final avalado por todo el consejo editorial de CN.

Categorías

1.- Deportes
Gameplay
Gráficos
Sonido
Dificultad
Replay Value

2.- Acción/ Aventura/RPG
Gameplay
Gráficos
Sonido
Dificultad
Historia

3.- Minijuegos/ Puzzle/Party
Gráficos
Dificultad
Adicción
Variedad
Multiplayer

4.- Peleas
Gameplay
Gráficos
Dificultad
Variedad
Replay Value

Iconografía

Gráficos: No lo son todo, pero sabrás si vale la pena juntar para esa TV de alta definición.

Dificultad: ¿Te gustan las cosas sencillas o prefieres los grandes retos? Échale un ojo a esta clasificación y pon tu habilidad a prueba.

Adicción: Si prefieres quedarte a jugar, en lugar de irte a ligar, una calificación alta es tentadora para ti.

Gameplay: Si detestas que el control te responda menos que tu mascota, checa este puntaje antes de que lo azotes contra el suelo.

Replay Value: ¿Dónde pasará más tiempo tu juego, en el cajón o en tu consola? La respuesta te la dirán las estrellas.

Variedad: No es lo mismo una pizza de queso que una hawaiana; aquí calificamos la cantidad de ingredientes de cada juego.

Sonido: ¿Vale la pena conectar tu *home theater* o de plano da lo mismo que si lo dejaras en tu clásico monoaural?

Historia: ¿Quedarás enganchado desde el primer momento o terminarás el juego sin saber por qué luchabas?

Multiplayer: Porque jugar solo no siempre es tan divertido, te diremos si vale la pena invitar a tus amigos a la reta.

Les recordamos algunos puntos a seguir cuando vayan a comprar un videojuego.

ESRB:

La ESRB (*Entertainment Software Rating Board*) es la entidad cuya función se concentra en clasificar el contenido de los videojuegos dependiendo de su lenguaje, acción, violencia o demás aspectos que indican para qué público van enfocados los juegos.

EC (EARLY CHILDHOOD)
De tres años en adelante.

E (EVERYONE)
De seis años en adelante.

E10+ (EVERYONE +10)
De 10 años en adelante.

T (TEEN)
13 años en adelante.

M (MATURE)
17 años en adelante.

AO (ADULTS ONLY)
Sólo para mayores de edad.

RP (RATING PENDING)
Títulos que aún no están catalogados.

¡¡SE PARTE DE LA AVENTURA!
¡No te la puedes perder!

A partir del viernes 19 de Octubre
TODOS LOS VIERNES
A LAS 6:00 P.M.

www.mundonick.com

Log@in

Por Toño Rodríguez

¡Iniciamos un año más en Club Nintendo!. Dentro de esta sección encontrarás alg acerca de nuestro aniversario, el nuevo *look* a nuestro Blog CN en nuestra página Internet, dos lanzamientos de temporada de Nintendo DS, un breve reporte de lo qu fue la venta de Super Mario Galaxy en la "Nintendo World" de Nueva York y una mu buena recomendación para nuestro Wii.

Un aniversario más de Club Nintendo

Este es el logotipo conmemorativo de nuestro aniversario número 16. Para muchos que nos acompañaron en el Electronic Game Show o en nuestra fiesta de aniversario, ya será conocido, pero para aquellos que son de otra ciudad o país, se los presentamos.

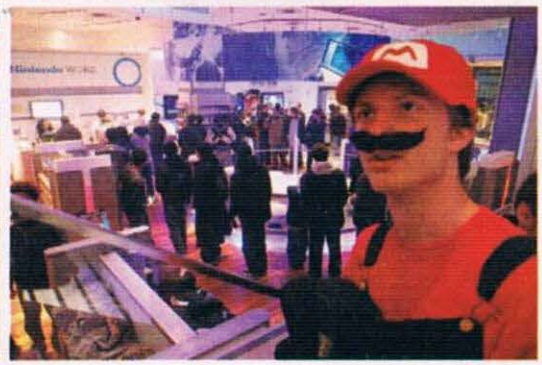
El concepto que acompaña a este logo es muy curioso, ya que sólo se puede utilizar con estos números, los cuales representan el año en el que Club Nintendo inició (1991) y los años que estamos cumpliendo (16). Si volteas tu revista de cabeza verás que sigues viendo un 91 16, algo que funciona perfecto para esta conmemoración. Vamos a ver qué se nos ocurre para nuestro próximo cumpleaños.

Visita el Blog Club Nintendo en Internet

Si aún no conoces este medio para com nicarte con nosotros, te invitamos a q te des una vuelta en nuestro sitio en es dirección: www.clubnintendomx.com/blo Ahí encontrarás muchas noticias, come tarios, reseñas, recomendaciones y m por parte de todo el staff de Club Nintend Hemos cambiado el diseño y ahora te dremos más encuestas para conocer opinión acerca de todo lo que rodea Nintendo. Entra y déjanos tus coment rios, sugerencias o críticas. ¡Ahí tambi nos puedes leer!

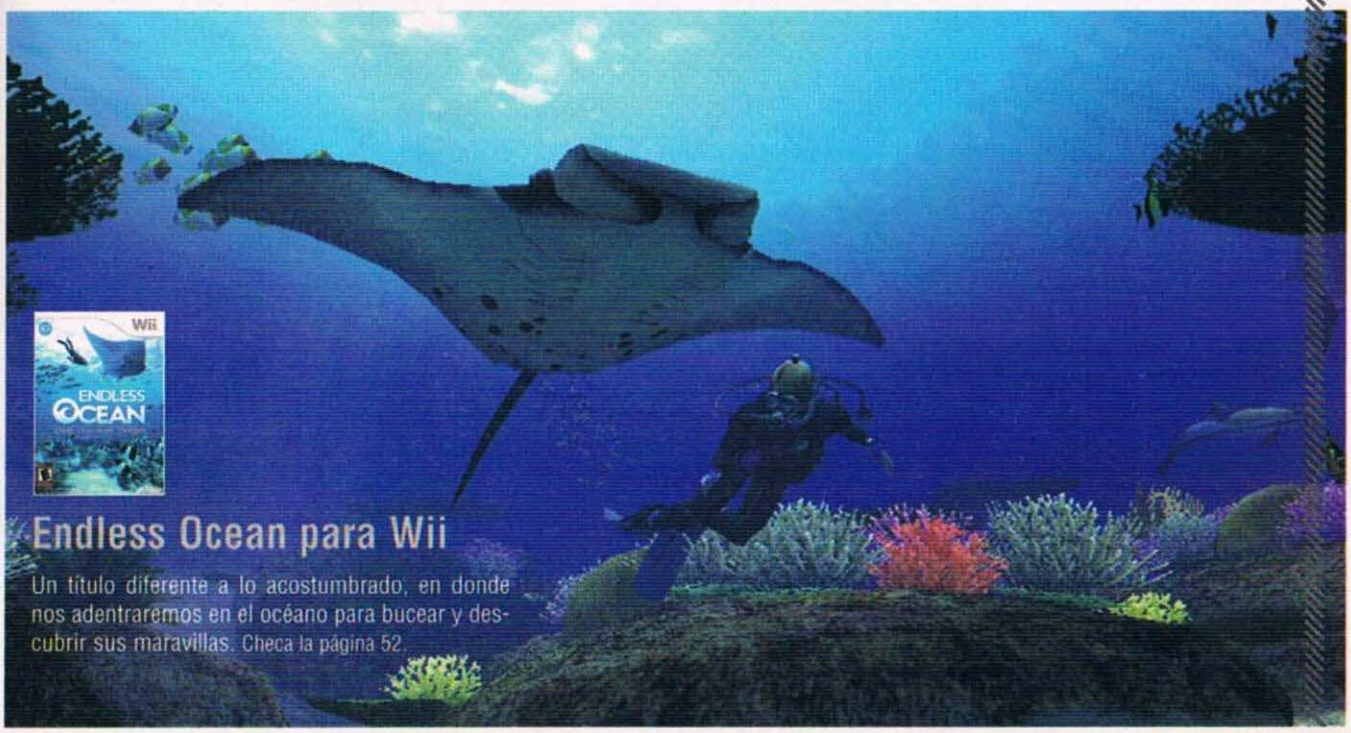
Nuevos colores para el Nintendo DS Lite

Nintendo presentó para esta temporada navideña que recién está terminando, dos nuevos diseños para el sistema de la doble pantalla. El primero viene en color dorado con los detalles alusivos a **The Legend of Zelda** y con el juego **TLOZ: The Phantom Hourglass**. ¡Para coleccionistas de la serie! Por otro lado, y más enfocado al sector femenino de los videojuegos, tenemos la versión rosa metálico con detalles caninos en alusión a **Nintendogs**, el cual también incluye el juego de los cachorros.



Mario Bros. en la Nintendo World

Así se vivió el lanzamiento de **Super Mario Galaxy** en la tienda oficial de Nintendo en la ciudad de Nueva York. Muchos fans se aparecieron para comprar el título que ha sido calificado de excelente manera por los medios internacionales. Si ya lo tienes y estás atorado, checa los tips más adelante.



Endless Ocean para Wii

Un título diferente a lo acostumbrado, en donde nos adentraremos en el océano para bucear y descubrir sus maravillas. Checa la página 52

esmas móvil®

#1 en México

¡MOVILIZA TU CELULAR!

tonos

NUEVOS

TOP 5

1	Give me more / Britney Spears	GIVE
2	Ella me levantó / Daddy Yankee	LEVANTO
3	Mi espacio / Coti	ESPACIO
4	Yofo / Molotov	YOFO
5	Sólo soy un secreto / Alejandra Guzmán	SECRETO1

Lo más descargado

Nuevo

Dando y dando / Caló	DANDO
Dímelo / Enrique Iglesias	DIMELO1
Te voy a perder / Alejandro Fernández	PERDER
La llave de mi corazón / Juan Luis Guerra	LLAVE
Love like winter / A.F.I.	LOVELIKE
Princessa / Lola	PRIN
La tortura / Shakira	TORTURA
Da Da Da / Molotov	DADA
Qué hago yo / Ha – Ash	QUEHAGO
No, no, no / Thalía	NONO

Éxitos en inglés

Into the Night / Santana	INTO2
The takes over, the breaks over / Fall out boy	BREAKS
Hot / Avril Lavigne	HOT
Teenagers / My chemical romance	TEENAGERS1
Smooth / Santana	SMOOTH
Boston / Augustana	OSTON
How to save a life / The fry	ALIVE
Another one bites the dust / Queen	DUST
Crazy little thing called love / Queen	CRAZY5
My Girl / The Temptations	GIRL1

Reggaeton

#1

Impacto / Daddy Yankee	IMPACTO
Gasolina / Daddy Yankee	GASOLINA
Lo que pasó pasó / Daddy Yankee	PASO
Salió el sol / Don Omar	SALIO
Reggaeton Latino / Don Omar	RAGLATINO
Pásame la botella / Match and Daddy	BOTELLA
Yo sé que a ti te gusta / Daddy Yankee	TEGUSTA
Sabes a chocolate / Kumbia Kings	CHOCOLATE
Mi dulce niña / Kumbia Kings	NANA
I don't care / Ricky Martin	RICKY

Banda

La celda de un loco / Chico Elizalde	CELDA
Antes de que te vayas / Marco Antonio Solís	ANTES1
De rodillas te pido / Los Alegres de la Sierra	TEPIDO
Recostada en la cama / El Chapo	CHAPO
Silueta de cristal / K-Paz de la Sierra	CRISTAL
Regresando / Banda Pequeños Musicales	REGRESA1
Mi credo / K-Paz de la Sierra	MICREDO
Adiós a mi amante / Montez de Durango	AMANTE
La manzanita / Los Tigres del Norte	MANZANITA
Media naranja / La Arrolladora	NARANJA

¿Quieres tener los tonos de tus juegos favoritos?

	CLAVE		CLAVE
Super Mario Bros.	BROS	Half Life	HALF
Super Mario Bros 2	BROS2	Halo 2	HALO
Super Mario Bros 3	BROS3	Monkey Island	MONKEY
Tetris	TETRIS	Need For Speed	SPEED
Call of Duty 2	CALL	Resident Evil	EVIL
Donkey Kong	DONKEY	Street Fighter 2	STR2
Doom	DOOM	The Sims 2	SIMS
Duke Nukem	DUKE	Unreal Tournament	UNREAL
Final Fantasy 7	FINAL	World of Warcraft	WRD
Grand Theft Auto	GRAND	Zelda	ZELDA
GTA San Andres	GTA		

Instrucciones para bajar tonos por tipo de celular

MONOFÓNICO
Envía CN MONO + "la clave de la canción" + "marca de tu celular" al 31111
Ej: CN MONO GIVE NOKIA

POLIFÓNICO
Envía CN POLI + "la clave de la canción" al 31111 Ej: CN POLI give
Tu celular debe tener WAP configurado

Costo por tono: $15 con IVA incluido.

LA DIVERSIÓN EN TU CELULAR

Envía: CN JUEGO + "clave" al 91111
Ej: CN JUEGO GOGO al 91111

Costo por juego: $30 IVA incluido.

Nuevos

Sonidos reales

¡Si me dijo el señor Javier, contesta el teléfono o cuello!
Clave: CHINO

Disculpe bella dama tiene una llamada
Clave: DAMA1

Disculpe mi señor tiene una llamada
Clave: SENOR2

Disculpe mi señor es hora de levantarse
Clave: DESPERTADOR1

Disculpe mi señor le habla su vieja
Clave: VIEJA

Ya, ya, contesta bruja necia
Clave: NECIA

Sonidos Reales de VIDEOJUEGO

Congratulations	CON
CortalWombat	WOM
GameOver	OVE
Highscore	SCO
SecretLevel	LEV
Startyourengines	STA
TryAgain	TRY
Winner	WIN

Sonidos origin

CLAVE	CLAVE
RISAMACABRA	PLACER
PATO	SUPERP
CABALLO	PEDORR
MOTO	TARZAN
BESO	OYEMIAN
GORILA	BEBE
GRITO	MEROLIC
SUPERERUCTO	GALAN
ERUCTO1	PEDOS

Envía CN REAL + "clave" al 91
Ejemplo: CN REAL VITOR
Costo por semana real $16 con IVA incluido.
Sólo celulares compatibles con WAP configurado.

NICK

Nuevas

NEUTRON2 · DORA2 · AVATAR2 · RUG7 · BOB24 · BOB22 · DORA5 · NEUTRON1 · BOB28 · NEUTRON7 · AVATAR5 · RUG3 · BOB46 · DORA9 · BOB48 · PHAN10 · PHAN22 · BOB25 · DORA8 · NEUTRON9 · BOB21 · ARNOLD2 · PHAN15 · RUG6 · ARNOLD3

Envía: CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO RUG7 al 31111

Costo por foto $15 IVA incluido

Combos
tono real + imagen

NUEVOS

- Big girls don´t cry — Fergie — Clave GIRLS
- Te quiero — Nigga — Clave TEQUIERO
- Las de la intuición — Shakira — Clave INTUICION — NUEVO
- Hung up — Madonna — Clave HUNG
- Besito Cachichurris — Daniel Luna — Clave BESITO
- Impacto — Daddy Yankee — Clave IMPACTO
- Bambu — Miguel Bose y Paulina Rubio — Clave BAMBU2
- Abrázame — Alejandro Fernández — Clave ABRAZAME — NUEVO
- Espacio Sideral — Jesse y Joy — Clave SIDERAL
- Si me besas — Lola — Clave LOLA

Instrucciones para descargar combo
Envía: CN COMBO + "clave" al 91111
Ejemplo: CN COMBO GIRLS al 91111

Costo por combo: $30 con IVA incluido Un tono real es un fragmento de la canción
Tu celular debe ser compatible y tener WAP configurado

Los mejores servicios al 21111

- Chistes del Pirrurris — Envía CN RISA al 21111
- Juan Camaney — Envía CN CAMANEY al 21111
- Bromas — Envía CN BROMA al 21111
- Chistes — Envía CN CHISTE al 21111
- NUEVO — CONOZCA MÁS — Déjalos boquiabiertos con tus conocimientos sobre ciencia, tecnología y más. Envía CN DATOS al 21111
- Cuidado de tu mascota — Envía CN MASCOTA al 21111
- El Vitor — Envía CN VITOR al 21111
- Poemas — Envía CN POEMA al 21111
- Piropos — Envía CN PIROPO al 21111
- CLUB AMERICA — ¡Sé un aficionado bien informado! Recibe todas las noticias en tu celular. Envía CN AMERICA al 21111

Costo por suscripción mensual $50 IVA incluido

LOGONOMBRES

Envía CN LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" al 31111
Ejemplo: CN LOGOCOLOR SEBUSCA RAFAEL al 31111
Costo por imagen $15 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.

rafael · SEBUSCA · CARLOS · STOPH · FLORES · DELLA · RAT · RETRO · MAR · SEBUSCA · NIPON · MIGUEL · CORAL · ANGELITO · MARCHA

FAMOSAS

Envía: CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO ANISTON1 al 31111
Costo por foto $15 IVA incluido

ALBA1 · ANISTON1 · COX · ELECTRA · HALLE · HILTON · HOLMES · BECKINSALE · HURLEY1 · JLO1 · JOLIE · LOCKLEAR · PAMELA · MENDES1 · RICHARDS

NOMBRETONOS

¿Quieres tener tu propio tono personalizado?

Escucha tu nombre con el estilo de música que te identifica.

Sólo envía CN clave + "tu nombre" al 31111
Ej: CN TECNO LILIANA*

CLAVE
RAP
REGGRETON
TECNO

Costo por nombretono $15 con IVA incluido. Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta compatibilidades en www.esmasmovil.com
Verifica si tu nombre está disponible en esmasmovil.com

chat chavos y chavas

Los chavos y chavas más buena onda están en nuestro chat y están esperando para ser tus amig@s.

Envía CN CHAVOS al 71111
Envía CN CHAVAS al 71111

Chat 24 hrs. en vivo

REBELDE

Envía: CN FOTO + "clave" al 31111
Ejemplo: CN FOTO RBD27 al 31111
Costo por foto $15 IVA incluido

RBD46 · RBD24 · RBD27 · RBD23 · RBD79 · RBD80 · RBD25 · RBD81 · RBD49 · RBD34 · RBD63 · RBD40 · RBD47 · RBD38 · RBD70

Se prohíbe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2007. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. El contenido debe ser compatible con la celular. Verifica "compatibilidades" en www.esmasmovil.com. Marcaciones, "claves" y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Se generará tarifa de transmisión de datos cuando aplique. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 10% de IVA en ciudades fronterizas. Servicios disponibles para usuarios Telcel, Movistar, Iusacell y Unefon (En Unefon, los servicios mensuales se reactivan automáticamente. Para cancelar la resuscripción automática desde tu Unefon envía CANCELAR al 2262). Si tu celular es de "plan de tarjetas", el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que este deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual en tu celular, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activo tu línea. Para descargar juegos, tonos reales, tonos polifónicos e imágenes a color, el teléfono celular debe tener WAP configurado y ser compatible para descargas de tonos e imágenes. "Un tono real es un fragmento de la canción original. Descargas de juegos no disponibles para Iusacell. Descargas de juegos y tonos monofónicos no disponibles para Unefon. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. REBELDE®, su logotipo y todos los derechos relacionados son propiedad de Dori Media International GmbH y Cris Morena Group, S.A. © Derechos reservados 2007, bajo autorización de Televisa S.A. de C.V. EL CHAVOR®, su logotipo, los personajes, los personajes ficticios y todos los derechos relacionados son propiedad de Roberto Gómez Bolaños®, derechos reservados 2004. LOLA, ERASE UNA VEZ® y todos los derechos relacionados son propiedad de Televisa, S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2007. Los temas propiedad de Editora San Angel, S.A. de C.V. son comercializados bajo Licencia otorgada a My Alert, S. de R.L. de C.V. © 2006 Viacom International Inc. Todos los derechos reservados. Nickelodeon ®. Atención a Clientes: DF 5240 2324 Y interior 01 800 700 3333.

esmas móvil

Conoce los detalles de la fiesta de aniversario 16 de Club Nintendo en la página 20.

El más esperado

Nestlé CHAMYTO te presenta

SUPER SMASH BROS. BRAWL

El tiempo vuela cuando uno se divierte. Ya estamos en un nuevo año, pero la emoción que tenemos por la próxima salida de **Super Smash Bros. Brawl** se mantiene intacta, y para calmar un poco las ansias que tenemos por jugarlo, una vez más yo, el Genio CHAMYTO®, te platicaré de las novedades que se han dado a conocer respecto a este título en las últimas semanas, así que ponte cómodo y prepárate a disfrutar de la sección.

Desde Dreamland

Lo que más emoción nos causa es saber qué personajes nuevos se unen a esta gran batalla, y en esta ocasión se ha revelado uno más, el gran enemigo de **Kirby**, **El Rey Dedede**. Seguro que muchos lo recuerdan por sus movimientos tan complejos en los juegos donde intenta terminar con nuestro rosado amigo, pero bueno, ahora para **SBB** se ha diseñado de modo que sea un personaje muy fácil de controlar, pero sobre todo efectivo.

Por obvias razones, **El Rey Dedede** será de los personajes con mayor fuerza, cada uno de sus golpes aumentarán bastante tu HP, pero eso no es todo, para ciertas técnicas usará su martillo, con el que puede terminar con las esperanzas de tus rivales, no importando su nivel de energía.

Una de sus técnicas especiales le permite elevarse a gran altura, con lo que puedes escapar cuando estés en problemas; pero eso no es lo mejor, ya que cuando hayas tomado cierta distancia, caerá pesado con su martillo, botando todo lo que esté a su paso; ideal para dañar a varios oponentes a la vez; pero debes tener cuidado, ya que si fallas, quedas indefenso a los ataques enemigos, lo que no es nada agradable cuando tienes alto porcentaje.

Resurge de las sombras

Uno de los personajes más emblemáticos de la serie **Metal Gear** es sin duda **Gray Fox**, mejor conocido como "Ninja", cuya habilidad y fuerza lo hacían uno de los oponentes más complicados de **Snake**, pero su mayor fortaleza radicaba en sus ideales, en sus creencias... en fin, es un honor anunciarles que aparecerá en **Brawl**, no como personaje jugable, sino como ayudante, pero aun así, será sumamente peligroso.

Al aparecer en escena, avanzará rápidamente hasta estar frente a algún oponente; al conseguirlo, comenzará a propinarle una golpiza como pocas, dejándolo listo para salir del área. Algo que debes tomar en cuenta es que si le lanzas proyectiles, se te van a regresar, gracias a su armadura, la cual lo protege de todo tipo de ataques, así que lo mejor que puedes hacer al verlo es... ¡correr!

Otro buen movimiento que tendrá será el que marcarás presionando Abajo más B, con el cual Dedede nos demostrará que no está peleado con la tecnología, porque usará un martillo mecánico para golpear a sus rivales; mientras más tiempo dejes oprimido el botón, mayor será el impacto, así que analiza bien la situación para que sepas cuándo puedes cargarlo y cuándo debes actuar rápido.

La ventaja justa

El handicap en la serie de **Smash Bros.** era un poco raro, o más bien, no tan justo, ya que lo que podías hacer era aumentar el daño que causaría algún personaje, y pues la verdad que esto ocasionaba que algunos movimientos cambiaran su efecto; por lo tanto, ahora se ha dado otra alternativa.

Para que no haya ninguna queja, ahora vas a poder aumentar el porcentaje en el HP de los participantes, de modo que alguien que ya tenga mayor experiencia en la serie, pueda competir con novatos sin ningún problema; de tal manera, cuando inicies el encuentro tendrás el porcentaje que indicaste, y si eres eliminado, al reaparecer, seguirá siendo el mismo.

Dibujar hace la diferencia

Otro de los escenarios que se han confirmado es el de Picto chat... no, no es una broma, la arena será dentro de esta famosa sala de *Chat* que se dio a conocer en el Nintendo DS, pero obvio que no va a estar en blanco, pues cuando menos te lo esperes saldrán dibujos que afectarán directamente el desarrollo de los encuentros; nada está decidido en este lugar, lo que da pauta a duelos sumamente divertidos.

Prepárate para un K.O.

Cuando comencé con esta sección, hablamos de los personajes que nos gustaría ver en acción en **Brawl**, y uno de los que mencionamos en aquella ocasión fue **Little Mac**, el legendario boxeador de **Punch Out!**, y ¿qué creen?, que sí aparecerá en el juego, pero como ayudante, demostrando toda su fuerza y el estilo que lo llevó a ser no uno de los más grandes, sino el mejor boxeador de la historia de los videojuegos.

Cuando sea invocado, correrá hacia el jugador más cercano y le dará un golpe con toda su fuerza, para después terminarlo con un upper tremendo, de esos que bien conectados le aseguraron varios campeonatos, y ahora te servirán para obtener una victoria sencilla.

Un escenario sorpresivo

Pasando a lo que son las arenas donde se realizarán las batallas, una que se convertirá en la favorita de los seguidores de **Snake** es **Shadow Moses**, donde se vivió una de las historias más importantes de **Metal Gear**. A simple vista parece un escenario normal, pero los muros pueden derrumbarse, lo que si aprovechas de buena manera, puede ocasionar daño extra a los enemigos; pero lo más interesante es que durante ciertos momentos aparecerán dos modelos distintos de **Metal Gear**, los cuales no dudarán en atacarte, así que mantente alerta.

Ríndanse ahora o...

Uno de los Pokémon más carismáticos es sin duda **Meowth**, y más aun después de que apareciera la serie de animación, donde formaba parte del Equipo Rocket... pero bueno, ahora después de haber salido en **Smash Bros.** de Nintendo 64, y desaparecer en **Meele**, regresa, y esta vez con un ataque mejorado, que te ayudará a dejar fuera de combate a quien se te ponga enfrente.

Una vez que arrojes una Pokéball donde se encuentre **Meowth**, comenzará a lanzar monedas a los personajes que estén cerca; si lo tomas tal cual, suena como algo bueno, pero no es así, cada "monedazo" que recibas aumentará bastante tu porcentaje de HP, además de que en ese estado se es vulnerable a cualquier otro ataque, como puede serlo una bomba o un ataque *Smash*; tú decides cómo lo terminas.

Bien, con esto llegamos al final de las novedades; espero que hayan sido de su agrado; el juego ya está a la vuelta de la esquina; todo el tiempo que lo hemos esperado valdrá la pena, se nos compensará cada instante, eso se los aseguro; por lo pronto los dejo con el reporte de la fiesta de 16 años de Club Nintendo, y la participación que tuvo el equipo más ganador, ¡disfrútalo!

La celebración de El equipo más ganador fue todo un éxito

Después de varios meses de traerte todas las novedades en relación con **Super Smash Bros. Brawl**, que por mucho es el juego más esperado para el Wii, ahora me toca comentarte cómo estuvo la celebración de los 16 años de tu revista favorita, Club Nintendo, donde como no podía ser de otra forma, yo, el Genio **CHAMYTO®** estuve presente, para dejar en claro que somos sin duda el equipo más ganador.

El evento tuvo lugar en el Hard Rock de la ciudad de México, el día 27 de noviembre; aunque la hora de arranque estaba programada para las 2 de la tarde, desde mucho antes ya había gente formada afuera del recinto; de hecho, algunos de los asistentes disfrutaban tomando **CHAMYTO®** mientras aguardaban a que el reloj marcara la hora esperada.

Todos los asistentes se comportaron a la altura, y dentro del lugar los esperaban varios sistemas Wii con los títulos más novedosos.

Para abrir el evento, no podían faltar unas palabras... pero lo mejor es que después de éstas vinieron los regalos, y cinco afortunados salieron de la fiesta con sus Wii de Nintendo.

La hora de los regalos no tardó en llegar, y a los pocos minutos de haber iniciado el festejo, la gente de Club Nintendo comenzó a obsequiar 5 sistemas Wii cortesía de **CHAMYTO®**; para que todos tuvieran oportunidad de ganar, se realizó un sorteo, y tal cual fuera la lotería, se comenzaban a sacar boletos uno por uno, hasta que aparecía un ganador, que obviamente gritaba de felicidad. Todos los afortunados ganadores regresaron a sus casas más que contentos, ya que ahora tendrán la oportunidad de jugar **Super Smash Bros. Brawl** en cuanto salga a la venta en febrero próximo, lo cual me da bastante gusto, ya que así ayudamos a que la comunidad de jugadores crezca.

Para que fueras encendiendo motores, durante algunos momentos quité el micrófono a la banda para darte algunos consejos acerca del juego, por lo que si estuviste atento, seguro tendrás la ventaja cuando te reúnas con tus amigos.

Fue una celebración extraordinaria, todos la pasamos bien. Esperamos más eventos para seguir demostrando que Club Nintendo y **CHAMYTO®** somos el equipo más ganador.

Nadie perdía la oportunidad de tomarse la clásica foto del recuerdo, y qué mejor que hacerlo con este fondo tan especial conmemorativo de los 16 años de Club Nintendo.

Las filas para probar lo más novedoso de Nintendo eran enormes, y los juegos más solicitados fueron **Super Mario Galaxy**, **Link's Crossbow Training**, y **Guitar Hero III: Legends of Rock**, donde pudimos ver que el nivel que tienen los chavos para la guitarra es bastante alto, digno de campeonato.

No había alguien que se quedara lejos de la diversión, ya fuera jugando Wii, Nintendo DS o conviviendo con los demás lectores. Fue una tarde que nunca olvidaremos, llena de sorpresas para todos.

Esperamos verlos a todos el siguiente año, cuando estemos festejando 17 años de Club Nintendo ¡Hasta entonces!

Entérate en la próxima edición de febrero quiénes fueron los ganadores de los Wii que CHAMYTO® está regalando junto con Club Nintendo.

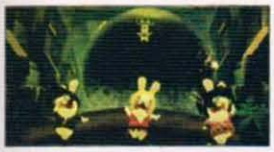
TOP 10

Super Mario Galaxy (Wii)

La galaxia es el nuevo territorio de **Mario**, él deberá enfrentar una misión que lo transportará por lugares inimaginables y combatirá con seres fuera de este mundo. A pesar de que son terrenos ajenos para nuestro héroe bigotón, no hay nada que le impida cumplir sus metas, se valdrá de todo tipo de *power ups* que van desde los tradicionales hasta los más novedosos como aquel que lo transforma en una abeja [nada que ver con la cinta **Bee Movie**], dándole la opción de volar por unos segundos. El esquema gráfico es una evolución de lo visto en **Super Mario 64**, con bastantes elementos que lo hacen una referencia obligada, pero con el uso de la tecnología de la siguiente generación.

2 Guitar Hero III: Legends of Rock (Wii)

Guitar Hero III es un título de ritmos que ha conseguido un éxito rotundo entre los melómanos. Aquí en la editorial pasan los días y seguimos rockeando con **GH** para masterizarlo en la mayor dificultad. Es muy sencillo en su aspecto, pero resulta un *hit* debido a su *gameplay* que te mantendrá pegado a la guitarra todo el día. Cuenta con más de cuarenta canciones de las bandas más populares del rock [Guns n´ Roses, Metallica, ZZ Top], así como otras tantas que deberás desbloquear en la tienda del juego, y por si fuera poco, puedes conectarte a Internet para competir contra otros guitarristas y conseguir nuevos secretos.



3 Rayman Raving Rabbids 2 (Wii)

Si quieres divertirte un rato y disfrutar con los conejos más locos que nos ha traído este siglo XXI, tu opción obligada de juego es **RRR2**. Se trata de una edición superior en todos los aspectos, tanto en minijuegos como en chistes y estilos de juego. Los conejos no respetan nada y a nadie, encontrarás un sinfín de parodias a personajes clásicos del cine y la literatura, es más, ni el mismísimo **Vito Corleone** se salva; incluso, podrás disfrazar a tus personajes para darle más variedad al juego. Los minijuegos son tan buenos como variados, desde lo musical, hasta lo cotidiano como lavar la ropa.

4 Brothers in Arms (Wii)

Ubisoft camina por buenos terrenos, atrayendo franquicias de calidad y dándo impulsos importantes a las que ya son parte del grupo; un claro ejemplo es **BIA**, que no existía para Nintendo, sin embargo (hasta hace poco en el NDS) y ahora está a punto de vivir una nueva experiencia a través de los controles del Wii. La sensación de controlar tu arma y dirigir el puntero no será la misma que cuando usabas un control tradicional, ahora te mantendrás más inmerso en la acción y en el campo de batalla. Un detalle agradable es la calidad de voces y el set de sonidos ambientales que enaltecen el realismo.

5 Tomb Raider Anniversary (Wii)

Si te dicen "curvas" no piensas en la nueva versión de **Need for Speed**, sino en la afamada arqueóloga que hizo popular Eidos a finales de los años 90 y que ahora celebra sus diez años buscando tesoros y combatiendo en esplendorosos escenarios sin que siquiera una uña se le rompa. **TR: Anniversary** es un tributo al primer título que ahora podrás disfrutar en su versión remasterizada y con cualidades especiales para el Wii, como el uso de las herramientas que controlarás con el Wiimote y Nunchuk.

6 Resident Evil Umbrella Chronicles (Wii)

Muchos dicen, para jugar un carrito de feria, pues mejor algún otro título, pero que no sea **Resident Evil**, y si bien Capcom decidió crear Umbrella Chronicles con esta temática es por algo. La verdad es como mezclar la intensa acción de **House of the Dead** con el misticismo y horror de **Resident Evil**, generando un juego tipo shooter en donde irás descubriendo los secretos de la compañía, así como las acciones de los personajes principales que no se vieron en los juegos anteriores; con esto, ampliarás tus conocimientos de la saga, al mismo tiempo que le sacas provecho al Wiizaper, accesorio 100 por ciento compatible y con el cual será mucho más realista el *gameplay*.

7 The Simpsons Game (Wii)

No sé si es la mala suerte de esta curiosa familia o mera coincidencia, pero son un imán para los problemas, aunque para nuestro beneplácito, siempre que la familia amarilla se mete en líos, resulta algo totalmente divertido para nosotros. Ahora una nueva amenaza pone al mundo en jaque, así que la familia debe emprender una nueva aventura que los conducirá a través de los puntos más icónicos de Springfield. Cada personaje cuenta con poderes y habilidades especiales, por ejemplo, **Bart** se transforma en **Bartman**, a **Homero** le crece más la lonja y se convierte en una pelota humana, **Lisa** se vale de una enorme mano que proporciona castigos como la "Hand of Buddha" y **Marge** [con todo y **Maggie** en su espalda] lanzará ataques sonoros con su megáfono.

8 Phoenix Wright: Trials and Tribulations (NDS)

Si necesitas un abogado no hay mejor opción que **Phoenix**. Esta es la tercera entrega para el NDS y cada vez se pone más emocionante, con casos que requerirán de tus habilidades como investigador y la fuerza de tus palabras para atrapar a los verdaderos criminales. Regresarán personajes clásicos para ayudarte, como **Mia** y **Maya**, que te darán pistas valiosas y apoyo moral. **PW: Trials and Tribulations** es un juego simple en sus gráficos, pero bastante entretenido en su concepto. Tú, como abogado, debes resolver los misterios y pelear contra los rudos fiscales que tratarán de hacerte la vida imposible.

9 Mega Man ZX Advent (NDS)

La franquicia de **Mega Man** sigue creciendo y en esta ocasión te enfrentarás a una aventura dedicada a dos personajes, **Grey** y **Ash**, quienes participarán en dos diferentes caminos, pero que se entrelazan para una máxima dosis de acción, todo esto en busca de pistas que los ayuden a resolver la guerra que existe entre los humanos y los robots [nada que ver con la ideología de **Matrix**]. Como nueva habilidad, los personajes encontrarán un poder a través del Biometal A, que les dará la oportunidad de transformarse en uno de los ocho jefes y así aprovechar sus habilidades.

10 Ghost Squad (Wii)

Así como Tom Clancy nos puso en lo extremo de la acción con **Rainbow Six** y **Ghost Reccon**, Sega pone ante nosotros **Ghost Squad**, donde formarás parte de este selecto grupo antiterrorismo que se especializa en misiones de alto peligro al eliminar a grupos de terroristas, liberar rehenes [como al presidente de los Estados Unidos] y lo tienen que lograr sin dejar rastro alguno de su presencia, así como evitar que caiga algún inocente en su misión. Tu armamento va desde las clásicas armas cortas, hasta las de alto poder, cuchillos o si todo ello falta, siempre tendrás tus puños para aniquilar al enemigo.

Winning Eleven 2008

Konami

Wii

Nadie tiene dudas, el futbol es el deporte más popular del planeta, y por tal razón lo hemos visto en innumerables títulos para todas las consolas; cómo olvidar Super Cup o Capcom Soccer Shootout para Super Nintendo, grandes juegos, pero si hay alguno que junto con la serie FIFA ha acaparado el mercado, son los International SuperStar Soccer o también llamados Winning Eleven, que por causas desconocidas abandonaron una generación las consolas de Nintendo, pero ahora vuelven, para que gocemos de la emoción que sólo un gol nos puede ofrecer en nuestro Wii.

Las flechas determinarán la dirección que tomará el balón, así que piensa muy bien a dónde mandarlo,

Para tirar a gol no será tan complicado, sólo agitando el Wiimote lograrás un buen tiro,.

La verdad es que la idea no nos termina de convencer mucho, pero al parecer, permitirá movimientos que pocas veces se ven en un juego de futbol, por ejemplo, cuando vayamos a la ofensiva, no sólo podemos guiar al jugador que tenga el balón, sino también a cualquier miembro de nuestro equipo que esté en la pantalla, así, si llevamos un contragolpe, podemos mandar a varios jugadores al centro para que esperen un rebote, u ordenar que alguno se vaya a la banda y otro se quede a nuestro lado para elaborar alguna triangulación.

A la defensiva funciona exactamente igual, de manera que podemos realizar dobles marcas, o dejar libres algunos jugadores para que al momento de robar el balón, tengamos manera de atacar; para dar pase y disparar, se utilizan los botones o se agita el nunchuk, pero esto aún puede cambiar en la versión final.

A diferencia de muchos títulos, Nights utiliza algunas secuencias FMV para darle mayor intensidad a la historia.

Revisa cada hueco, así podrás mover a los jugadores en la dirección que más te convenga.

La trampa del fuera de lugar no puede quedar eliminada, ahora será más sencilla de realizar.

Una nueva forma de jugar

Desde el anuncio de este juego prácticamente hace más de un año, se especuló respecto a la forma en que se jugaría, y es que todos sabemos que es un título bastante esperado; primero se pensó que sería algo similar a lo visto en **Mario Strikers** o **FIFA**, pero con el paso del tiempo, Konami comenzó a dar ciertas pistas con las que dejaba entrever que Wining Eleven para Wii sería una especie de parteaguas en la franquicia, tratando de llevarla a un nuevo nivel en cuanto a control.

Pasaron los meses, y por fin se dio a conocer la manera de jugar, que enseguida te vamos a comentar más a detalle. Para jugar necesitas ambos controles, nunchuk y Wiimote, y si estás pensando que con el stick mueves al jugador... pues no es así; esto se realiza con ayuda del Wiimote; al dirigirlo a la pantalla va a aparecer un puntero con el que vamos a poder seleccionar a los jugadores; y al presionar el botón, sobre ellos, aparecerá una flecha, la cual podremos dirigir a nuestro antojo, y obviamente, esa será la trayectoria que tome el jugador, dependiendo el tamaño de la flecha, será la velocidad que tome la bola, es decir, si quieres mandar un trazo largo, pon a correr al jugador desde antes, en cambio, para una pared debe ser más corto.

En la dirección correcta

Creemos que Konami ha tomado una decisión correcta, aunque algo riesgosa, es decir, si sacaran un juego donde sólo se disparara agitando el Wiimote, como que no se vería innovación, en cambio de este modo, realmente tienes que aprender a jugar de cero, y se pueden lograr todas las jugadas que desees, que es lo importante. El juego saldría por ahí de marzo, así que aún tienes tiempo para ahorrar, por que seguro que nadie que sea aficionado al futbol querrá perdérselo.

Final Fantasy Tactics Advance 2: The Sealed Grimoire

NINTENDO DS

Square-Enix

La estrategia te guía a la victoria

Dentro de la industria hay series cuyo nombre es sinónimo de calidad; dentro de ese selecto grupo encontramos a **Final Fantasy**, que ha tenido incontables juegos, ya sea dentro de su línea principal, o algunas subseries, como lo es **Tactics**, que reúne todos los elementos que han hecho grande a **FF**, pero con mayores toques de estrategia, ofreciendo al jugador la posibilidad de controlar absolutamente todo lo que ocurra en el escenario. Con todo lo anterior como carta de presentación, llega **Final Fantasy Tactics 2** al Nintendo DS, donde seguro se consagrará.

Comenzando con el pie derecho

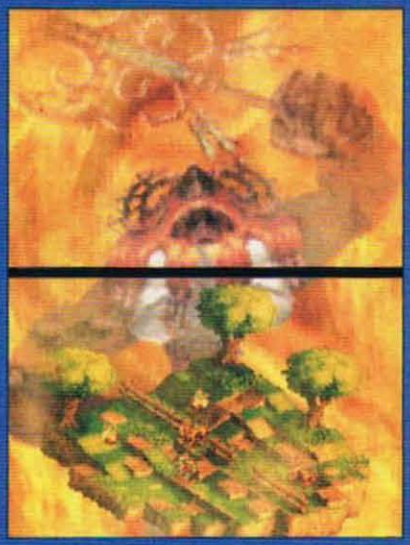
Cuando se estrenó esta serie en GBA hace ya algunos años, todos quedamos gratamente sorprendidos; el juego era impecable en cuanto a sistema; la única queja que se tenía era que la historia era algo simple, pero esto ha cambiado en esta nueva versión; aquí controlaremos a un par de jóvenes que por azares del destino se conocen, y ahora deben ayudar a su reino, pero cada uno tiene intereses distintos, una motivación especial que es lo que te mantendrá atento a la historia, así que en ese sentido ya no habrá problemas; todos conocemos la profundidad de los argumentos usados en los Final Fantasy, y aunque quizás, al ser un Tactics, pudiera pasar a segundo plano; se han esforzado para que tengamos un producto de calidad en todo sentido, no sólo en cuanto al *gameplay* se refiere.

No olvides hablar con todos los personajes, alguno te puede dar un ítem que te ayude a cumplir tu objetivo o por lo menos algún consejo valioso.

Este título en esencia es un RPG; lo que lo diferencia de otros juegos de **Final Fantasy**, es el sistema de juego, ya que no será por turnos, como estamos acostumbrados, sino como si se tratara de un juego de ajedrez; deberemos mover a nuestros personajes por un campo dividido en cuadros de manera que podamos estar bien colocados para atacar pero al mismo tiempo para defender. Suena complicado, pero no lo es, simplemente debes ser muy observador para poder colocar a tus compañeros.

Tienes que tomar en cuenta ciertas cosas, primero, que los ataques de frente, aunque poderosos, nunca van a bajar tanto como si los realizaras por la espalda, o de lado, así que siempre moviliza a tus mejores hombres alrededor de los enemigos más pesados. Para defender a los protagonistas, sucede lo mismo; tienes que buscar alguna posición en la que estén protegidos, como detrás de algún objeto, o de plano rodearlos con algunos guerreros para que le cueste trabajo a tu oponente dañarlos; claro está que todo puede cambiar de un momento a otro durante la pelea.

En la pantalla táctil tendrás un mapa que ayudará a determinar de mejor manera tu ruta, o al menos para que sepas por dónde ya pasaste.



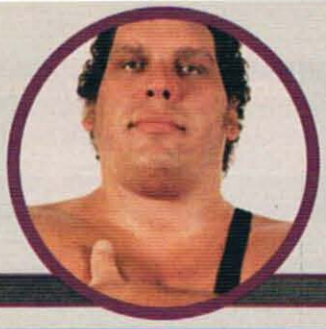
En cuanto a los gráficos el juego es perfecto. Vean la imagen de esta foto, es realmente impresionante lo que han logrado con el Nintendo DS.

Una buena secuela

El título es muy bueno; gracias a los escenarios que maneja, se puede crear un sinfin de estrategias, todo un deleite para los aficionados al género. En el apartado técnico, aprovecha bien las ventajas del Nintendo DS, ya que podrás colocar más rápidamente a tus hombres, por medio del *stylus*, lo que de entrada vuelve todo más ágil, dándote tiempo de pensar en otras cuestiones de tu equipo; y es que era muy común qiue perdieras tiempo en lo que seleccionabas a un soldado con el pad, y luego lo recorrías hasta el lugar que querías cubrir. Lo único malo que le vemos es que aún no tiene fecha de salida para América, pero tomando en cuenta lo popular de la serie, tal vez antes de mediados de año ya lo tengamos por aquí; no creeemos que Square Enix deje este juego sólo en su país de origen, hay que cruzar los dedos, ya que obras como ésta salen muy de vez en cuando.

CN Profile

André the Giant



Un verdadero gigante

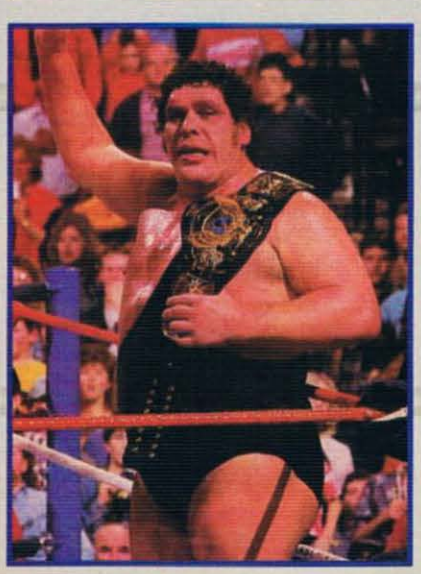
André René Roussimoff, mejor conocido como **André the Giant** nació el 19 de mayo en 1946; fue un luchador profesional y también apareció en algunas películas y series de televisión. Su gran tamaño le dio fama, pero fue su forma de ser y carácter amable lo que le ganó un lugar en el corazón de miles de fans alrededor del mundo. El imponente tamaño de **André** fue resultado de una condición médica conocida como acromegalia, en donde hay un exceso de hormonas de crecimiento; por su enorme presencia tuvo como apodo "*La Octava Maravilla del Mundo*". El carismático gigante también fue inmortalizado en el mundo de los videojuegos, no solamente en su papel de luchador, sino también por su persona, que sirvió de modelo para varios personajes de diversas franquicias. .

Su lucha por la vida

André tuvo una difícil vida en sus primeros años e inclusive no pudo estar en el ejército francés porque no había calzado lo suficientemente grande para él; afortunadamente después de ir de un trabajo a otro, fue descubierto por un promotor de lucha libre, y entrenado por Edoard Carpentier; ese fue el comienzo de su carrera en el ring. Debido a su perfil luchístico, no hay un dato exacto de la altura máxima que alcanzó **André**, pero lo que sí es un hecho es que el gran sujeto midió más de 7 pies, 4 pulgadas de altura (2.26 metros). Lo mismo sucede con su peso, el cual según se tiene documentado, llegó a ser mayor a los 245 kilogramos. Después de su debut en 1964, tuvo una larga y exitosa carrera como luchador, la cual continuó hasta 1992. **André** estuvo muchos años como "tipo bueno" en la WWF y peleó contra oponentes famosos como **Hulk Hogan, Jake "The Snake" Roberts, The Ultimate Warrior** e inclusive el luchador mexicano, **El Canek**. Su salud fue empeorando conforme pasaba el tiempo y **André** nunca quiso aceptar tratamiento para su acromegalia, lo cual le ocasionó un tumor en la glándula pituitaria que acabaría con su vida en enero de 1993. *André: Heart of the Giant* (2007) es una película que narra su historia.

Una gran estrella

Además de sus sensacionales encuentros en el cuadrilátero, **André** tuvo varios roles tanto en la pantalla chica, como en el celuloide; una de las más memorables fue sin duda cuando apareció en dos episodios seguidos de la serie de 1976, *The Six Million Dollar Man* (conocida en México como "*El Hombre Nuclear*"), en donde interpreta a un sasquatch. Sus dos películas más recordadas son *Conan the Destroyer* (1984), en el papel de **Dagota**, y *The Princess Bride* (1987), en la que según el mismo **André**, da vida al mejor de los personajes que estelarizó: **Fezzik**.



André en los videojuegos

-En el gran título de Arcadia (el cual está disponible en su versión de Sega Genesis para la Consola Virtual), **Vigilante**, la imagen de **André** es usada para dos oponentes, de los cuales el último jefe es el más reconocible.

-**André** apareció en los **WWF Wrestlemania** para el NES.

-**André the Giant** es un luchador legendario en **WWF No Mercy**, en donde es el único personaje de la categoría "Ultra-Heavyweight".

-Aparece también en **Day of Reckoning** y en la serie **Legends of Wrestling**.

-Además de sus obvias apariciones como él mismo en los títulos de lucha libre, la apariencia de André fue usada por Capcom para crear a los imponentes **Andore** (y sus variantes), en la serie **Final Fight**. De igual manera, otro peleador más singular apareció en **Street Fighter III, Hugo**, el cual es un homenaje a **André the Giant**. Como dato curioso, en la entrada cuando va a combatir contra **Alex** (quien se parece un poco a **Hulk Hogan**), los dos personajes permanecen viéndose retadoramente tal y como en la famosa pose **Hogan-André** de su combate histórico en **Wrestlemania III**.

Como podrás darte cuenta, **André** no es un gladiador más del montón; siempre estuvo luchando para salir adelante y logró convertirse en una gran figura respetada y querida por sus fans. Debido a sus logros, y para hacerle un buen homenaje, decidimos incluir su CN Profile en su aniversario póstumo. Que en paz descanse, **André the Giant**.

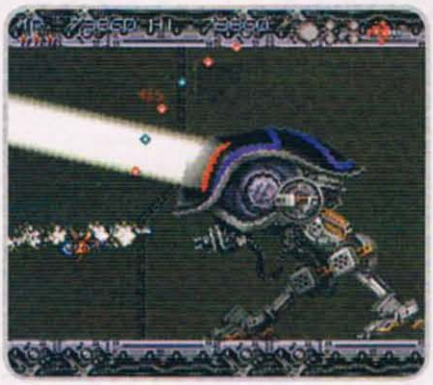
entretiene
www.entretiene.com.mx
Covers
Están Padrísimos!
CANCIÓN CÓDIGO
Rompe rompe
Ser o parecer ser
Procura procura
Hoy ya me voy hoya
Morena mia morena
Envía COVERNIN + CÓDIGO al 55255
$23
WAP
Envía ENTRETIENE al 927
+ Contenidos padrísimos!!!
Envía el mensaje al 77277
Coste del mensaje $15
Al Cliente: 01-800-00-77277
Fondos
Envía FONDONIN seguido del NOMBRE de la imagen elegida al 77277. Ej: FONDONIN CONEJITOS al 77277
servicio WAP
$15
¡hájalo!
envia al 77277
FONDONIN CONEJITOS
CATTY
ANG2
ROSE
HUESOS
AMOR4
NINA
YOU
PANDI
CALA2
VALE
JEJE
LUZ
ANARKIA
NINFAS
DELFIS
SEXY5
LITOS
EMINEM
HEART2
DRAGOS
GARFIELD
SMILE
CHICA
MALO
HOLA
SUPERSAN
GATY
TONOS
Si tu celular es POLIFÓNICO
envía POLININ y el CÓDIGO elegido al 77277.
Ej: POLININ PACA al 77277
Si tu celular es MONOFÓNICO
envía TONONIN y el CÓDIGO y MARCA de tu cel al 77277.
Ej: TONONIN PACA NOKIA al 77277
servicio WAP
Descargalas
La miscelanea - Facundo facu
Procuro olvidarte - K-Paz de la Sierra olvidarte
Hoy ya me voy - Kany García hoya
Cita en el quirófano - Panda cita
Creep - Radiohead creep
Como te voy a olvidar - Angeles Azules olvidar
Pegate - Ricky Martin pegate
Poemas
envía: POEMANIN al 88288
Para recibir 3 poemas diarios durante un mes envía POEMAS al 77776
$50/mes
Los + románticos que hayas podido leer!!!
Horoscopo
Si quieres tu Horoscopo del dia envia el nombre de tu signo
envia: HOR al 88288 $6
Escribe el nombre de tu signo. envia: ACUARIO al 77776 $50
Top Entretiene
CANCIÓN - ARTISTA CÓDIGO
1 Hotel California - The Eagles hotel
2 Todos me miran - Gloria Trevi memiran
3 Tu de que vas - Franco de Vita tudeque
4 Fiesta Pagana - Mago de Oz fiesta
5 Atrevete-te - Calle 13 atrevete
6 Perfecta - Miranda perfecta
7 Vencedor - Valentin Elizalde vencedor
8 Todo cambió - Camila todo
9 Labios compartidos - Maná labios
10 Rosas - La Oreja de Van Gogh rosas
SUBE SE MANTIENE BAJA
Tattoos
$15
Envia NOMBRENIN seguido del CÓDIGO de la imagen elegida y de tu nombre o texto que quieras al 77277
GLOB
INGLA
FAIRY
PARED
NOMBRENIN PARED GANGSTA al 77277
CLUB entretiene
¡ÚNETE!
En el Club Entretiene acumularás puntos por cada contenido que bajes y podrás canjearlos por regalos y otros contenidos!
Al suscribirte contactaremos contigo para enviarte una TARJETA EXCLUSIVA y podrás comenzar a acumular tus Puntos Entretiene.
Envía: CLUB al 88288
$6
Rebajamos una Wii.
¡¡GRATIS!!
Lo + Padre
Chiquilla - Kumbia all stars chiqui
Te quiero asi - Valentín Elizalde tequiero
Soy asi - Valentín Elizalde soyasi
El chavo del 8 - Serie TV chavo
Mi credo - K-paz de la Sierra credo
Los simpsons - Serie de TV simpsons
Recostada en la cama - El Chapo de Sinaloa recostada
Bombón asesino - Ninel Conde bombon
Rompe - Daddy Yankee rompe
Beautiful liar - Shakira y Beyonce liar
Efectos Especiales
Envía SONININ y el CÓDIGO del sonido que desees descargar al 77277
Ej: SONININ MENSAJE al 77277
$15
DESCRIPCIÓN CÓDIGO DESCRIPCIÓN CÓDIGO
Padre nuestro fresa padre
Bebé riendo riendo
Tienes un MENSAJEEEE!! mensaje
Hombre lobo aullido
Contesta!! Si wey es para ti! wey
Moskito moskito
Bebé llorando llorando
Risa malvada risa
Pida sus ricos tamaleeeess!! tamales
Aver aver a quihoraaaassssss aver
Mmmm estoy vibrando... vibra
Driing diriding baaaammmcrazyfrog
Música de Star Wars stars
Riiinnggg! ring
Chatea con nosotros, te divertirás!!!
$6
EROS
LENA
ALICE
MARK
Envía el NOMBRE de la persona con quien quieras chatear y TU MENSAJE
Ejemplo: LENA COMO ESTAS al 88288
Lo + Pedido
Por amarte - Pepe Aguilar destilando
Bendita tu luz - Maná bendita
Que hago yo - Ha-Ash quehago
Si tu amor no vuelve - Banda Limón situamor
Las de la intuición - Shakira lasde
Si no es ahora - Timbiriche sinoes
Baila mi corazón - Belanova baila
Si mi delito es rockear - Moderatto delito
El eco de tu voz - Playa Limbo eco
Perdón - Pambo perdon
Basto - Intocable basto
Se ha ido - El trono de México seha
Adios - Gustavo Cerati cerati
De rodillas te pido - Angeles de la Sierra rodillas
Angel - Yuridia yuri
De contrabando - Jenny Rivera contra
Procura - Chichi Peralta procura
La célula que explota - Caifanes lacelula
Beautiful girls - Sean Kingston girls
Bella traición - Belinda bella
TeAmo!!!
$6
Envía: TEAMO al 88288
Por cada mensaje enviado recibirás la frase "Te quiero" en cinco idiomas diferentes.
díselo...
Desde tu Teléfono Fijo
AstroTarot
01900-849-7400
$1.95/min (IVA inc.)
¡Mejora tu Destino!
Juegos
$30
Envía JUEGONIN y el CÓDIGO del juego que desees descargar al 69269.
Ej: JUEGONIN COCOS al 69269
servicio WAP
Nuevos y Mejores!!!
COCOS
OUT
ENTRETIS
COMBAT
HUGOGO
MOTO2
BUBBLE
MASCOTAS
BRICK
REVERSI
UNDER
SNAKE
COSMIC
PERRO
PEZ
Catalogo de Tonos
$6
Si quieres otra lista de tonos para elegir, Envía CATALOGO al 88288 y recibirás un texto diferente por mensaje.

En esta ocasión tenemos una gran selección de clásicos increíbles para aumentar la Consola Virtual. ¡No te los vayas a perder!

Axelay SNES

Konami es una de nuestras compañías favoritas, y tuvo grandes exitazos para el SNES como **Super Castlevania IV** y **Contra III: The Alien Wars**, por citar sólo un par de ejemplos; y también tuvo otros que no fueron tan conocidos por una u otra razón, pero que no dejan de ser excelentes, como lo es el shooter **Axelay**, que ya está disponible para ser descargado y aumentar la calidad de tu colección de clásicos en tu Consola Virtual. Este gran título no solamente presenta gráficos y música por demás excelente, sino que también nos exige buenos reflejos y mucha habilidad para poder terminarlo, pues contiene escenas verdaderamente difíciles, pero divertidas a más no poder.

En **Axelay** tienes una decente variedad de armas, las cuales serán más útiles en ciertas etapas del juego; esto es muy bueno porque te exhorta a tratar con diversos tipos de municiones para conseguir más puntos y obtener récords más impresionantes. El reto es muy alto, pues los enemigos aparecen de maneras muy impredecibles. Este gran juego fue de cierto modo incomprendido en su época, por lo cual la secuela -prometida cuando terminabas el juego dos veces en la máxima dificultad- nunca vio la luz del día. Si eres fan de la acción y los disparos, no puedes dejar pasar esta oportunidad de tener uno de los mejores shooters que han existido.



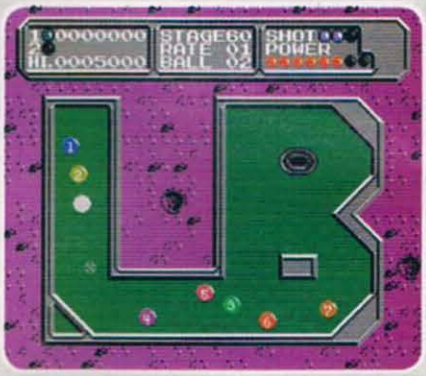
Golden Axe III Genesis

¡La tercera parte de la serie épica **Golden Axe** por fin llega a un sistema de Nintendo! Tener **Golden Axe III** no solamente es una muestra más de que Sega apoya a la Gran N, sino que incluso es una oportunidad excelente, ya que fue solamente comercializado en Japón y por medio de una exclusiva del Sega Channel, así que te podrás dar cuenta de lo increíble que es tener la posibilidad de tener esta joya disponible para la Consola Virtual, y por una módica cantidad de Wii Points. En esta versión se conserva todo el *gameplay* característico de la serie, así que si estabas buscando un Hack 'n Slash que valga la pena, no puedes dejar de darle una buena checada.

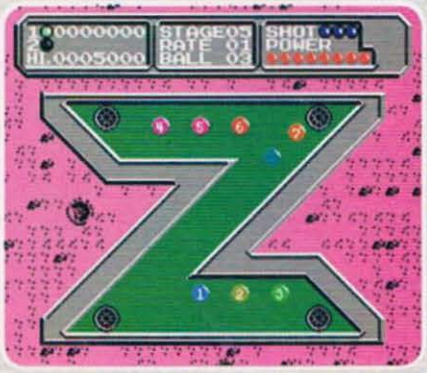
Es lógico que gráficamente no se puede comparar con un título de la actualidad, pero para ser de Sega Genesis tiene un buen nivel gráfico. **Golden Axe III** es muy recomendable para quienes gusten de los juegos cooperativos, pues puede ser jugado por dos personas de manera simultánea, al estilo de la vieja escuela. Lo que sí podemos decir es que la movilidad es un tanto rara, porque de repente sientes que el personaje no responde de la forma en la que quisieras, pero una vez que te acostumbras a este detalle, no tienes gran problema en disfrutar de la aventura.

Lunar Pool NES

En 1987, una compañía muy poco conocida, Compile, desarrolló este entretenido título para NES que no fue tan impactante en su época, pero que era realmente una excelente propuesta. Se trata de un simulador de billar, pero a diferencia de otros juegos similares, en **Lunar Pool** cada una de las sesenta mesas es distinta a la anterior, por lo cual el meter las bolas en las buchacas se va haciendo más complicado cada vez por requerir de tiros más complejos que aprovechen bien cada borde de la mesa. Siendo para uno o dos jugadores, es una buena opción para los aficionados a este deporte matemático y que busquen algo que refresque el concepto.



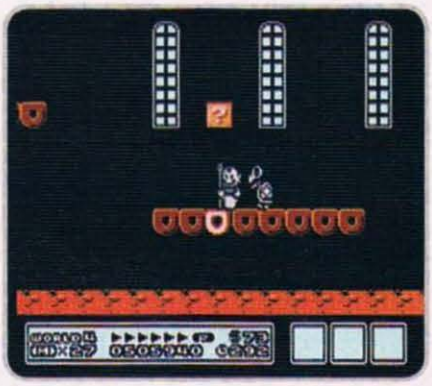
Para complementar bien el estilo futurista de **Lunar Pool**, puedes ajustar la fricción de cada mesa para lograr tiros más precisos o verdaderos jitomatazos que dejen limpio el paño; no obstante, maneja muy bien los valores físicos del juego, aunque por limitantes obvias, no puedes darle mucho efecto al no ser posible pegarle a la bola blanca en los bordes superior e inferior. Lo mejor de volver a ver este tipo de títulos para la Consola Virtual es que las nuevas generaciones pueden apreciar estas joyas que nos entretuvieron hace muchos años; por esta razón te exhortamos a que le des una oportunidad a **Lunar Pool**, ¡es muy divertido! Eso sí, recuerda comprar botana y refrescos si vas a organizar la reta en este juego, pues puede durar horas.



Super Mario Bros. 3 NES

Si tuviéramos que definir al género de plataformas con un solo juego, definitivamente escogeríamos esta verdadera joya del entretenimiento electrónico que tomó por sorpresa al NES en 1990. En esta aventura **Mario** no solamente corre y salta, sino que también alcanza nuevos horizontes al poder por primera vez volar por los aires; además, él y su hermano **Luigi** pueden usar otros trajes como el de Tanooki, rana y **Hammer Bros.**, entre otros para tener ventaja y poder detener a **Bowser** y a sus siete hijos, quienes debutaron en este juego. A pesar de haber más títulos del plomero bigotón de acción en 2D, **SMB3** es uno de los más famosos y más jugado por la gente, gracias a su *gameplay* tan amigable, personajes memorables y sencillo control.

No solamente la diversidad de elementos y escenarios hacen tan recomendable a esta increíble entrega de la saga de **Mario**; también hay detalles como la opción de jugar una versión de **Mario Bros.** y compartir vidas entre jugadores para ayudarse y otras sorpresas que sería imposible enumerar en tan poco espacio. Cada uno de los ocho mundos que conforman **SMB3** tiene una temática diferente y cuenta con una ambientación acorde con el reto que presenta; los valores están muy bien cuidados, como en las escenas de hielo, por ejemplo. No hay pretexto, si estás armando una buena colección de clásicos en tu Consola Virtual, simplemente no puede faltarte la mejor de todas las versiones de **Super Mario Bros.** que tuvo el NES.



Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos NES

El legendario sistema de 8 bits, el NES, tuvo una gran gama de videojuegos excelentes de diversos géneros y estilos, pero pocos son tan recordados como la segunda entrega de la gran saga **Ninja Gaiden**. En esta ocasión no solamente se conservó el genial *gameplay* del primer título de la serie, sino que incluso fue mejorado al hacer más sencillo el escalar las paredes y añadirle la capacidad a **Ryu** de invocar a una o dos sombras que repiten sus movimientos, creando una nueva forma de combatir a los enemigos y sacar provecho de la invulnerabilidad de estos clones color naranja. Obviamente hay más poderes y detalles, los cuales lo convierten en una increíble opción si te gustan los juegos de plataformas con mucha acción.

La música, así como la historia y gráficos son los mejores de las tres versiones para NES, por lo cual no debe faltar en tu colección. Otro detalle muy importante a relucir es que siendo la versión de NES, contiene todos los elementos que lo hicieron único, a diferencia del *remake* de SNES; en esta entrega no hay censura alguna. Esperamos que pronto saquen la tercera parte de la trilogía de NES para que todos tengan esta estupenda serie completa en la Consola Virtual, la cual es una historia aparte de las otras versiones. Si no tuviste la oportunidad de jugar esta increíble saga, no lo dudes y descarga ésta y la primera parte en tu Wii; eso sí, debes recordar que el nivel de reto es alto, sólo los verdaderos ninjas podrán terminarlo.

Castlevania II: Simon's Quest NES

La saga inmortal es una de las más legendarias desde que dejaron huella por primera vez en el mundo de los videojuegos, y la segunda entrega para el Nintendo Entertainment System es una de las más difíciles de completar de toda la serie por sus intrigantes acertijos y la implementación de algunos elementos tipo RPG. En esta aventura, el famoso **Simon Belmont** tiene que reunir las partes de **Drácula** para destruirlo de una vez por todas; dependiendo de tus logros será el final que obtendrás. Otro de los detalles más notables de este juego es la incursión de cambios de horario para darle más realismo a la aventura; de día, puedes entrar a los pueblos y charlar con la gente, pero de noche, estará todo cerrado y poblado por zombis; adicionalmente, los enemigos serán más difíciles de eliminar durante la noche afuera de los poblados.

Una de las razones por la que es sumamente difícil terminar este **Castlevania** es porque no es lineal; debes visitar los pueblos y buscar muchos ítems para poder avanzar en la aventura. El lado malo es que el 98% de la gente te da pistas crípticas o dicen simples frases sin sentido; entenderles es muy complicado y puedes quedarte atorado con facilidad. Sin duda, éste es uno de los **Castlevanias** más controversiales y muchos jugadores lo evaden porque simplemente no pueden con él... ¿serás capaz de poner fin a la maldición que se cierne sobre **Simon** antes de que sea demasiado tarde o sencillamente te cruzarás de brazos y reconocerás la derrota? Sin lugar a dudas, éste es uno de los mejores juegos de la serie, aunque algo incomprendido....

En el Nintendo GameCube vimos excelentes juegos de pelea, como Soul Calibur II, Mortal Kombat Deception o Smash Bros. Pero una de las series que tuvo más éxito, aun teniendo pocas referencias, fue la de Clash of Ninja de Naruto. Fueron dos versiones exactamente las que pudimos disfrutar en el Cubo, en las que tanto fans del anime como de los juegos de pelea quedaron satisfechos gracias a un excelente trabajo tanto en el argumento como en el *gameplay*... y pues bien, para regocijo de todos, los ninjas han invadido también el Wii, mediante Clash of Ninja Revolution, que promete ser un título extraordinario.

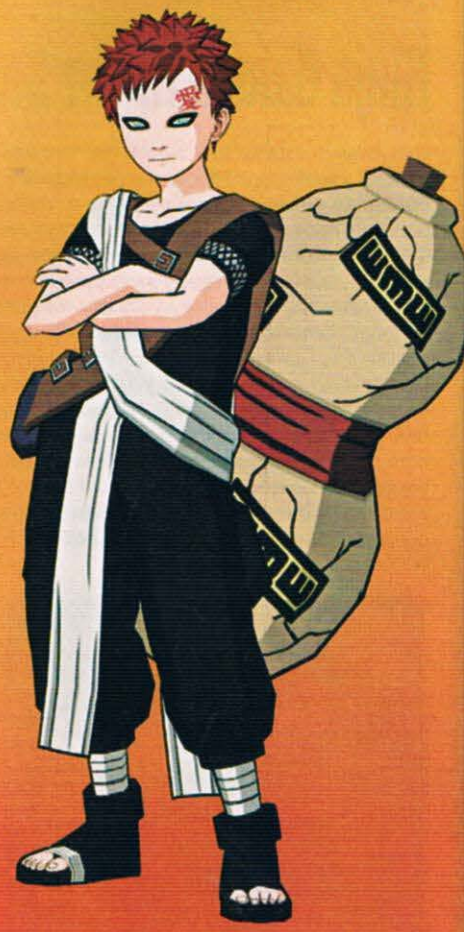
CONSEGUIR LO QUE UNO ANHELA NUNCA ES SENCILLO, SIEMPRE EXISTIRÁN DIFICULTADES... PERO TAMBIÉN GRANDES AMIGOS QUE NOS AYUDARÁN A ALCANZAR NUESTROS SUEÑOS

EL NINJA DEL PUEBLO *KONOHA*

A estas alturas creemos que no debe haber alguien que no sepa acerca de **Naruto**, pero si por alguna razón se encuentra por ahí algún distraído, les vamos a contar un poco. **Naruto** es un joven que desea convertirse en ninja, para lo cual asiste a una escuela especial, pero debido a su forma acelerada de comportarse, todos sus compañeros lo ven de manera extraña, y prácticamente no le hablan. Poco después descubre que él tiene un demonio en su interior, el cual fue encerrado por un legendario *Hokage* (líder de la aldea), por lo que tiene gran fuerza, además de habilidades especiales... El fin de **Naruto** es convertirse en el siguiente *Hokage* de *Konoha*, o sea de su aldea, pero para eso debe vivir un sinfín de aventuras en compañía de otros aspirantes al título.

Determinación contra orgullo, ¿Cuál ganará?

Como ves, la historia de este anime es muy buena, y lo que te contamos es tan sólo el principio; no exageramos en decir que tanto en manga como en anime, está destinada a ser una de las obras más exitosas que Japón haya exportado al mundo.



Compañía: **D3Publisher/Tomy**
Desarrollador: **Eighting**
Categoría: **Peleas**

1 - 4

CAMBIANDO DE PLANES

Hace ya casi un año fue cuando se dio a conocer que este juego aparecería para Wii y se mostraron las primeras imágenes, que correspondían a la segunda parte de la historia, que actualmente se transmite en el país del Sol Naciente, por lo que se pensó que al aparecer en América, podríamos disfrutar de nuevos personajes e historia, pero no fue así; de último momento, se decidió incluir sólo elementos que vayan de acuerdo con lo que se emitió en este continente, así que para ver a **Sakura**, **Hinata** o **Naruto** con nuevas técnicas y con una edad mayor, deberemos aguardar un rato más... esperemos que no sea demasiado.

LA FUERZA ESTÁ EN TU INTERIOR

© D3 Publisher/Tomy 2007

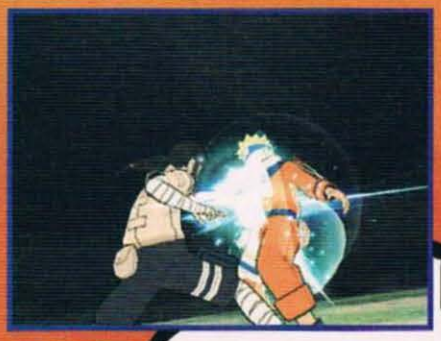
Pero bueno, de cualquier forma, lo mejor es que no se cambió el *gameplay*, que es la parte fuerte del título. Si has jugado las anteriores versiones, debes recordar que el estilo de marcar los combos es sumamente sencillo, sólo presionas un botón tres veces y logras cosas espectaculares; pues bien, el estilo se mantiene, sólo que aquí para dar los golpes, vas a usar el Nunchuk y el Wiimote, pero no será moverlos sin sentido, debes hacerlo de una manera en particular para lograr buenos resultados.

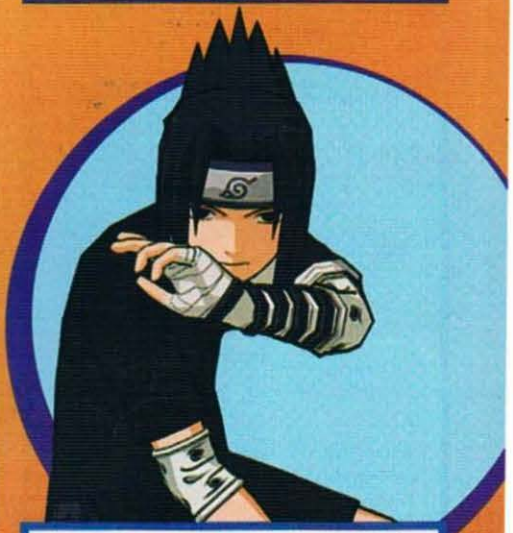
Vamos a ponerte un ejemplo: para los ataques normales tienes que mover el Wiimote de izquierda a derecha, cuando el personaje esté en el aire, debes moverlo de arriba a abajo, para darle unos cuantos golpes y rematarlo. Obvio que los poderes siguen presentes, los cuales se marcan con un botón especial, pero lo interesante es que durante la animación del especial, debes realizar ciertos movimientos con ambos controles para que tu técnica se complete de buena manera.

Esta forma de jugar es algo complicada, ya que debes ser muy preciso a la hora de los movimientos; si agitas el Wiimote de más, tu combo se romperá o hasta puedes quedar indefenso, así que tienes que practicar mucho. Ahora bien, si no te quieres complicar la vida, puedes jugar con un control de Nintendo GameCube, y la configuración será exactamente la misma que ha tenido siempre la serie, por lo que no habrá ningún problema.

SER EL MEJOR SÓLO ES HONOR PARA UNA PERSONA...

El modo principal de juego es muy bueno, no se trata sólo de vencer a cuanto rival te pongan por delante; al mismo tiempo te van a contar la historia de la serie, y cuando llegue el turno de algún encuentro significativo, habrá diálogos antes del duelo, lo que le pone un toque de emoción previo que los fans agradecerán bastante. Por otro lado, otra de las grandes modalidades con las que cuenta este juego, es la que te permite jugar con hasta tres personas más al mismo tiempo, lo que te ofrece una serie de acciones extra, que de otra manera no se podrían conseguir.





Todo Hokage debe saber...

- Como todas las grandes series de anime, **Naruto** comenzó siendo un manga (cómic japonés), cuya primera publicación fue en noviembre de 1999; pero su historia era tan buena, que no tardó mucho en llegar al mundo de la animación, lo que sucedió en el 2003; es decir, ya tiene ocho años en el mercado nipón, donde su fama no sólo se sigue manteniendo, sino que inclusive va en aumento.

- En Japón se venden distintos tipos de mangas, prácticamente aparece uno nuevo cada día, por eso es de admirar que la historia de **Naruto** haya vendido más de 70 millones de copias antes de los 40 tomos, sólo en su país de origen, así que por datos como éste se le llegó a considerar la serie sucesora de **Dragon Ball**.

- En este momento se transmite en América lo que es la primera parte de esta gran serie, mientras que en Japón se exhibe la segunda, que recibe el nombre de **Shippuuden**; donde los personajes ya han crecido y enfrentan a nuevos enemigos.

Entre dos jugadores pueden ponerse de acuerdo para que uno eleve al oponente y otro salte para conectarle una buena combinación, o incluso saltar ambos, todo lo cual será gracias a tu habilidad, aunque claro, también depende un poco del escenario que elijas, ya que algunos son más grandes y te permiten mejores maniobras.

UN PASEO POR UN MUNDO DISTINTO

Ya que estamos hablando de los escenarios donde se realizan las peleas, debemos decirles que están muy bien detallados, desde la ciudad hasta los bosques, son exactamente iguales a lo que hemos visto en la serie. Como te comentamos, el tamaño tendrá cierta influencia en tus peleas, ya que no es lo mismo correr en un lugar reducido para conectar un buen combo y poder rebotar a tu oponente, que estar en un espacio abierto para convertirlo todo en un duelo de proyectiles.

El mismo nivel de detalle se mantiene en los personajes, son simplemente perfectos, y ni qué decir de los jutsus de cada uno; es algo así como un anime interactivo; las melodías van de acuerdo con lo que se ve en pantalla, y es aquí donde sí tenemos una queja, ya que nos hubiera encantado una opción de doble lenguaje, es decir, que pudiéramos escuchar las voces en japonés, además de los temas originales de la serie.

¿SERÁS TÚ EL LEGENDARIO HOKAGE?

Al ser ésta una serie tan popular, obviamente existen varios juegos basados en ella para varias consolas, pero debemos decir que la serie **Clash of Ninja** es la mejor de todas, debido a que sigue de buena manera la historia de Naruto y compañía, además de que su *gameplay* es de lo mejor que hemos visto, simple, rápido y adictivo, una buena combinación. Simplemente si quieres conocer un poco más de la serie, o un buen juego de peleas, no busques más, **Clash of Ninja Revolution** es ideal para ti.

Los expertos comentan...

MASTER

La serie de **Naruto** es extraordinaria, realmente emotiva, la recomiendo bastante; no importa si nunca has visto un anime, es una opción ideal para comenzar. En cuanto al juego, es algo más que una secuela de los títulos de Cubo, es una muy buena evolución, en la que se han tomado en cuenta varios detalles de la serie de animación, dentro de los cuales yo destacaría la espectacularidad de las peleas, que te hacen sentir realmente un ninja.

CROW

La primera aventura de **Naruto** para Wii corre por parte de D3; aquí podrás participar con todos los personajes clásicos de la serie y ejecutar sus poderosas habilidades con los controles únicos del Wii. La historia se centra en los capítulos que salieron al aire en América, por lo que sólo aparecerán los peleadores y situaciones de dicha temporada. Donde sí no me agradó mucho es que conserva el *gameplay* del Nintendo GameCube, con los combos en modo fácil; la verdad preferiría algo como en "**Ultimate Ninja**" de PS2.

PANTEÓN

Un nuevo juego de **Naruto**... uno más... vaya, está bien que aprovechen que su serie ha tenido cierto éxito, pero ya se extralimitaron con esta absurda producción de títulos y títulos de manera irracional. Un buen videojuego no necesita de miles de versiones o secuelas, un "nuevo" **Naruto** es como comprar la **Stacy Malibú** con sombrero nuevo. Mejor te recomiendo que compres otro juego, salvo que seas de los fans que TIENEN que tener todo lo de su serie favorita.

¿Será quien por fin le gane a Goku?

En el mundo del anime no ha existido ser más poderoso que **Goku**, de **Dragon Ball**; a este personaje se le ha enfrentado imaginariamente con medio mundo, y el resultado es el mismo... nadie ni nada le puede ganar a **Goku**... bueno, eso dicen los seguidores, pero nosotros creemos que de existir alguien que pueda vencer a **Kakaroto**, está entre estos tres protagonistas de series.

Uzumaki Naruto: El ninja del pueblo **Konoha** es la más reciente esperanza de los detractores del **Saiyan**; aseguran que usando todo su poder como **Naruto Kyubi**, **Goku** no tendría nada que hacer; sin duda sería una pelea de pronóstico reservado; imagina a **Naruto** usando *Rasengan* y a **Kakaroto** un *Kaio Ken*... tal vez terminarían destruyendo el planeta (cosa que no se les complica mucho, en especial a **Goku**), antes de que alguno de los dos cayera... no sabemos quién ganaría; ¿tú crees que sería el final del **Super Saiyan** legendario?

Seiya: ¿Quién no ha sufrido con este personaje? Desde que se decidió a buscar la armadura de oro de Sagitario, no ha tenido más que problemas, pero aun así, ha sido capaz de derrotar a los mismísimos Dioses para proteger la Tierra, por lo que se cree que elevando su Cosmos al séptimo sentido, daría muy buena batalla a **Goku**, aunque siendo honestos, aquí vemos ventaja para el Saiyan, ya que al contrario de **Naruto**, **Seiya** siempre ha necesitado de la ayuda de sus amigos para el golpe final.

Light Yagami: Sabemos que "**Kira**" no tiene superfuerza, y que es tan mortal que con un simple resfriado podría perder la vida, pero bueno, el caso es que gracias a su inteligencia y astucia, podría terminar con los días de **Goku**, lo único que tendría que hacer sería sacar su **Death Note** y anotar "**Kakaroto**" en ella, y tomando en cuenta lo inocente que es nuestro **Saiyan** consentido, no sería nada descabellado; de hecho, tal vez sería el que mejores oportunidades tiene de salir con la victoria.

Busca más contenido en: www.movilisto.com.mx

LO NUEVO!!

81818

Costo x sms $ 15.00 iva inc.

Envía NINANIMACION ROBOTON al 81818

LO MÁS DESCARGADO!!!

Las animaciones más IN del momento! — Envía NININ al 22333

En esta casa han ocurrido cosas — Envía NINCASA al 22333

El juego más famoso ahora en tu celular! CUBOS — Envía NINJUEGO CUBOS al 54040 (Requiere 1 sms $ 30.00 iva inc.)

¡Recibe el juego más divertido en tu celular! Garfield — Envía NINJUEGO GARFIELD al 44222 (Requiere 2 sms $23,00 iva inc.)

CÓMO DESCARGAR CONTENIDO

1. Verifica la compatibilidad de tu celular. Envía NINCOMPA al 31313
2. Para los servicios multimedia deberás tener configurado y habilitado el servicio WAP
3. Una vez que hayas recibido tu producto selecciona entre las opciones GUARDAR y DESCARGAR.

ANIMACIONES 81818

Costo x sms/ $ 15.00 iva inc.

Envía NINANIMACION espacio y el CODIGO de la animación que quieras al 81818 Ejemplo: NINANIMACION AGENTES

agentes, estrellada, besito, dragon, gatitos, bebe, perronegro, fido1, creatura, punkie, zidan, venganza, sol1, cine, palotero, gatoloko, hada, diablin, dálmata, oops, fugy, poli, pufi, fido6, sabada, kyll, estrella04, latidos, vacacine

NEÓN

latente, love4, love, conejo, espiral, brillante, love5, arcoiris, corazoncito, amor, alas, angel1, chinguito

DESTELLOS

abrazo

FONDONOMBRES 81818

Costo x sms/$ 15.00 iva inc.

Envía NINFONDONOMBRE espacio el CODIGO de NOMBRE al 81818 Ejemplo: NINFONDONOMBRE BESITO MONICA

MONICA besito, 3dcoche, duendecillo, angelitos, dragon, arbolamor, Susana darky, GERARDO leomo, 3dfutbol

JUEGOS PREMIUM 44222

Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO del juego que quieras al 44222 Ejemplo: NINJUEGO GARFIELD

Todos los juegos requieren 2 sms de$ 23,00 iva inc. c/u

garfield, racing, lee, global, auto, garfield2, mision, buffy, zoo, total, ronal5, rambo, van, phantom, day, age, asterix, lee2

MUSICA 81818

Costo x sms $ 15,00 iva inc.

Envía NINTONO espacio y el CODIGO del que quieras al 81818 Ejemplo: NINTONO RODILLAS

TOP10	nombre	código
1	De rodillas te pido/ Alegres de la Sierra	rodillas
2	Ella y yo/Aventura con Don Omar	ellayyo
3	Mirame / Jenni Rivera	mirame
4	Me muero / La quinta estación	muero
5	Todo cambia / Camila	cambio
6	De contrabando / Jenni Rivera	contra
7	Vete ya / Valentin Elizalde	vete
8	Soy así / Valentin Elizalde	soyasi
9	Intocable / Aleks Syntek	intocable
10	Abeja Reina / Arrolladora Banda El Limón	abeja
LO NUEVO	Por tu amor (balada) / Alacranes Musical	tuamor2
	Por tu amor (duranguense) / Alacranes Musical	tuamor1
	Sin tu amor / Alacranes musical	sinamor
	Smooth / Santana y Rob Thomas	smooth
	Tears in heaven / Eric Clapton	tears
	Y te vas / Motel	tevas
	El ritmo de la Matraka / 12 / 60 Boys	matraka
	Gimme more / Britney Spears	more
	A donde van los muertos / Kinky	dondevan
	Bésame sin miedo / RBD	besame
LO MEJOR	Mi credo / K-Paz de la Sierra	credo
	Por amarte así / Alacranes Musical	amarte
	Baila mi corazón / Belanova	baila
	Labios compartidos / Maná	labios
	Angelito / Don Omar	angelito
	Adiós a mi amante / Montez de Durango	adios
	Imagine / John Lennon	imagine
	Lobo domesticado / Valentin Elizalde	lobodom
	Mirada ligera / Sonia Sierra	ligera
	Alguien soy yo / Enrique Iglesias	alguien
CINE Y TV	Smallville (Save me) / Remy Zero	smallville
	La Pantera Rosa / Henri Mancini	pantera
	El bueno, el malo y el feo	bueno
	My heart will go on (Titanic) / Celine Dion	titanic
	Los Pitufos	pitufos
	Carmina Burana / Carl Orff	carmina
	Tubular bells (El exorcista) / Mike Oldfield	exorcista
	Staying alive / Bee Gees	alive

Envía NINMONO espacio y el CODIGO del que quieras al 81818 Ejemplo: NINMONO RODILLAS

SONITONOS

Envía NINSONITONO espacio y el CODIGO al 81818 Ejemplo: NINSONITONO FREDY (Costo x sms: $15.00 iva inc.)

	1, 2, Fredy te llama, 3,4...	fredy
	Tres veces te llame, tres veces te llame...	tres
	Momentito dejame llamar al gerente...	boy
	Quiero, quiero, lo que quieras	quiero
	o Contestas, o cuelo...	chino

TOP FONDOS 81818

Costo x sms/$ 15,00 iva inc.

Envía NINFONDO espacio y el CODIGO del fondo que quieras al 81818 Ejemplo: NINFONDO HORROR

horror, matrix, soyaguila, espadas, osito2, pufi, totoa, delfines14, 3dcoche, lagrima, hadagata, feroz, fugy, darky, miedo, angelito, trolamor, calaveras, soychiva, aurea, love3, diabolico, dragon, hada8, patito, perro3, carceles, arrugado, besito, yingyang

CHAT AMIGOS 31313

x mensaje $3,50 iva inc.

¡Conoce gente nuevo y chatea por sms!

¡Chicos y chicas de tu ciudad!

Envía NINCHAT al 31313

COMBOS 22333

$50.00 iva inc.

30 Mensajes y 2 Multimedia (Fondo, Animación o Tono)

Entra en la onda: Las animaciones mas prendidas — Envía NINONDA al 22333

HADA Deja que su magia llene tu celular — Envía NINHADA al 22333

Llega a tu celular esta Familia tan Normal! — Envía NINLOCOS al 22333

OSO Los ositos más tiernos brillan en tu celular — Envía NINOSO al 22333

JUEGOS 54040

Envía NINJUEGO espacio y el CODIGO del juego que quieras al 54040 Ejemplo: NINJUEGO CUBOS

Todos los juegos requieren 1 sms de$ 30,00 iva inc.

cubos, pacman, ahorcado, aces, delta, bolas, quest, spyshoot, solitario, ball, casino, burbujas, jetski, carrera, futbol, battle, cincoenraya, fut2006, diamantes, jungle, trivia, hugonieve, jet

Servicio exclusivo para usuarios TELCEL. Prohibida la reproducción total o parcial del contenido. Para poder descargar juegos, tonos polifónicos e imágenes a color, tu equipo debe ser GSM y tener WAP configurado. Consulta en tu Centro de Atención a Clientes TELCEL para la activación correspondiente. Para conocer la compatibilidad de tu celular visita: www.movilisto.com.mx. Los cargos ocurren automáticamente y no hay devolución por errores en los códigos enviados. TELCEL no es responsable del servicio, contenido y publicidad. Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM. Responsable del servicio: Grupo Touch Movilisto México S.A. de C.V. Atención a Clientes: D.F. 52 92 87 78 / Interior de la República: 01 800 96 8 18 18. Horario de atención: Lunes a viernes en hora de oficina. Si quieres regalar nuestro contenido: asegúrate de que el equipo al que envías tenga crédito, sea compatible, y tenga configuración WAP. Para checar su compatibilidad envía NINCOMPA al 31313 ó visita www.movilisto.com.mx. Recuerda que el cargo se hará inmediatamente a tu celular. En ciudades fronterizas aplica solo el 10% de IVA por lo que los precios quedan de la siguiente manera, Texto: $3.35; Imágenes y tonos: $14.35; Servicios de Información Premium $5.74 Pesos y Suscripciones: $47.85

Atención al cliente 01 800 96 8 18 18

sólo usuarios telcel

NiGHTS Journey of Dreams

Existen obras que se ganan un lugar importante dentro de la industria, se vuelven referentes del género al que pertenecen, y no tanto por el nombre o por la compañía detrás del proyecto, sino también porque representaron un paso adelante en cuanto a innovación, y dentro de ese selecto grupo encontramos el juego Nights, lanzado al mercado por Sega hace ya más de una década, y que ahora regresa para el sistema más innovador del mercado, es decir el Wii; pero lo mejor de todo es que vuelve con la firme intención de representar el mismo cambio que tuviera en sus inicios; ¿lo logrará?

GRÁFICOS	1.5
SONIDO	1.5
GAMEPLAY	1.5
HISTORIA	1.0
DIFICULTAD	1.5
RANKING CN	7.0

Los sueños son mágicos, en ellos podemos viajar a los lugares más bellos del Universo... pero también a los más terribles... ¿Estás dispuesto a cerrar los ojos?

Un anuncio sorpresa

Desde la salida del Wii se han dado a conocer decenas de proyectos que han causado revuelo, pero Nights tuvo algo especial, y es que como ya comentamos, su primera parte salió en 1996, y desde entonces se esperó secuela para alguna de las consolas que Sega ha tenido, pero no ocurría algo, así que pasaron los años y las esperanzas de los fans se fueron perdiendo, y es hasta ahora que se decide por fin tener una secuela, pero si hay algo que debemos destacar de esta decisión es lo que comentó uno de los responsables del título, respecto a que Nights sólo es posible en sistemas como Wii.

Con todo esto te puedes dar una buena idea de lo especial que resulta este juego, y lo mejor es que no se queda tan sólo en promesas, realmente es un título que aprovecha bien las cualidades del sistema, además de contar con una buena historia, lo que te mantiene atento a todo lo que ocurre.

Un viaje inesperado

La historia de este juego inicia contándonos acerca de dos niños, **Helen** y **Will**; ambos tienen unas vidas normales: **Helen** toca el violín, mientras que **Will** es un gran aficionado al deporte; pero una noche todo cambia para ellos de manera repentina. Mientras dormían, reciben la visita de un ser de otra dimensión, una especie de arlequín mágico, quien les explica que viene de un lugar llamado **Nightopia** y que necesita de su ayuda, debido a que están pasando por una serie de problemas, pero que ellos han sido elegidos, cuentan con cualidades especiales para restablecer el orden en su tierra; el nombre del ser que los visita es **Nights**, y guarda varios secretos consigo, los cuales descibrirás poco a poco, haciendo más intersante la historia.

Compañía: **Sega**
Desarrollador: **Sonic Team**
Categoría: **Aventura**

1

De este modo da inicio **Nights: Journey of Dreams**, cuya trama parece sencilla, pero poco a poco vas conociendo nuevos detalles que te permiten tener una mejor idea de por qué estás ayudando a **Nights**; no te vamos a dar muchos elementos respecto a los problemas que atraviesa su reino... preferimos que lo descubras por ti mismo.

Explorando un nuevo mundo

Lo original de este título recaía en que debías recorrer enormes mundos en 3D... sí, ya sabemos que eso se hace en varios juegos, pero la peculiaridad de **Nights** es que debes hacerlo volando, para lo que se diseñó un *gameplay* especial, que es obvio que sigue presente en esta versión para Wii. A lo largo de cada nivel aparecerán ciertos objetivos en el aire, que pueden ser aros, esferas, en fin, varias cosas; el chiste de todo es que debes pasar justo por donde te estén indicando para obtener algunos ítems que necesitarás para poder acceder a un nuevo nivel, por lo que debes estar muy atento a todo lo que veas a tu alrededor, para estar preparado para cualquier eventualidad.

Lógicamente te puedes desviar de la ruta predestinada, de modo que puedas investigar por tu cuenta y hallar alguna que otra sorpresa, y es eso precisamente lo que lo hace diferente, esa sensación de estar flotando es casi real, y no sólo por el hecho de que veas a un personaje paseando de un lado a otro por los aires dentro de un videojuego, sino que lo que te ayuda a mejorar la sensación es el control del Wii.

En infinidad de títulos tienes que volar, ya sea por unos segundos o por todo un nivel, pero es raro el juego de plataformas que no incluye un nivel así, y en todos ellos disfrutas el juego, pero no sientes que estuvieras volando, y en **Nights** sí, ya que el Wiimote te permite girar, esquivar, rodear, realizar infinidad de movimientos bastante intuitivos por cierto, con los que da la impresión de que estás dentro del juego, intentando llegar al final.

Un cielo despejado

Dejando de lado el control, los escenarios tienen mucho que ver para que resulte realmente divertido controlar a **Nights**; todos los objetos que te encuentras, así como el ambiente, están diseñados de tal forma que debas emplearte a fondo; claro que los primeros niveles son como parte de un entrenamiento.

Cómo pasa el tiempo...

* **Nights Into Dreams**, el juego original, salió a la venta en agosto de 1996 para el Sega Saturn, y fue tan bien recibido que ayudó a que el sistema en cuestión alzara sus ventas totales.

* El título nació con la idea de representar un cambio en los videojuegos, de manera que daba a elegir dos modos de control, el clásico, en el que obviamente se utilizaba el control de Saturn, o el 3D, modo que permitía emplear un control especial diseñado para los vuelos de **Nights**.

* En la primera versión del juego también aparecían dos niños, sus nombres eran **Claris Sinclair** y **Elliot Edwards**, ambos debían ayudar a **Nights** en su mundo para poder volver a la Tierra.

* El éxito del juego fue tanto que para la Navidad de ese año se lanzó una edición especial llamada **Christmas Nights**, el cual era una expansión del juego original.

No sólo tienes que volar de principio a fin de la escena para poder completarlas, sino que además tendrás que resolver algunos retos, como llevar algunos objetos a partes específicas del *stage*, lo que es realmente entretenido, debido principalmente a que las cosas que tomes las debes llevar de manera que no se te caigan, o sea como si estuvieras equilibrando; además de eso, ciertos niveles cuentan con un jefe final, y para derrotarlos requerirás además de destreza de tu ingenio para encontrar su punto débil, y así terminar con ellos más fácil.

Cubriendo todos los terrenos

No todo en el juego es volar; también habrá momentos en los que debes recorrer algunas misiones a pie, y es en ellas en donde entran en acción **Helen** y **Will**; no son tan complejas como las escenas en el aire, pero también requieren de cierto grado de concentración para poderlas terminar, porque los enemigos no van a pensarlo dos veces, en cuanto te vean se lanzarán sobre ti, por lo que te recomendamos prever tus acciones antes de acercarte a un grupo de enemigos.

Un detalle que vale la pena destacar bastante es que las condiciones del clima en las escenas que juegues pueden variar, es decir, no van a ser las mismas siempre, y no gracias al reloj interno del Wii, que nos dirá si es de noche o de día, sino del canal del clima del sistema, de tal modo que si en la ciudad que te encuentres está medio nublado, así será como se represente la escena; genial, ¿no lo crees? Y lo mejor es que las condiciones climáticas afectarán tu desempeño en el juego.

Nunca dejes de soñar

NIghts: Journey of Dreams es un juego muy bueno, que dejará satisfechos a aquellos que lo esperaron por más de una década; a las nuevas generaciones de videojugadores quizá no les signifique la misma evolución en la industria como en su debut, pero mantiene la esencia que lo hizo grande. Lo recomendamos para todo público, ya que además de tener un excelente modo de historia, puedes competir con un amigo en una modalidad especial que te permite volar con algunos de los personajes del título; no te lo puedes perder.

El Sonic Team

Tanto la versión de Saturn como la de Wii fueron creadas por el Sonic Team, uno de los equipos más reconocidos en el desarrollo de videojuegos; basta con decir que su líder es **Yuji Naka**, quien entre otras cosas es quien creó a **Sonic**. Entre las obras más destacadas de este grupo tenemos los siguientes juegos:

Samba de Amigo:
Después de una oleada de juegos de baile, el Sonic Team decide darle un giro a los de ritmos mediante este título, que como algunos de ustedes ya saben, nos permitía usar unas maracas para seguir el ritmo de diferentes canciones, muy al estilo de un carnaval. Por cierto, en poco tiempo aparecerá una versión para Wii de **Samba de Amigo**.

Phantasy Star Online:
Títulos de RPG ha habido cientos a lo largo de los años, pero pocos tan buenos como la serie **Phantasy Star**, que será recordada no sólo por lo bien elaborado de su *gameplay*, sino también porque en el año 2000 **Phantasy Star Online** para Dreamcast se convirtió en el primer juego de consola casera con opciones de juego en línea.

Sonic and The Secret Rings:
De las mejores títulos de Sonic, tenemos que mencionar la versión para Wii, no sólo por lo divertido que resulta jugarla, sino más bien por el cambio que representó en la saga, que de cierto modo estaba algo estancada. Caía demasiado en la monotonía, hasta que el control del Wii le trajo la frescura que buscaba.

Los expertos comentan...

MASTER

Hace algunos años conocí la versión original del juego, y la verdad es que sí parecía algo raro que no tuviera una secuela hasta ahora, pero la verdad es que los sistemas existentes no le hubieran hecho justicia; el Wii le queda como anillo al dedo para su estilo de juego. La sensación de libertad que se siente al volar es algo único, y ni qué decir de las aportaciones del canal de clima de la consola, que son simplemente muestras de cómo se debe trabajar con el sistema.

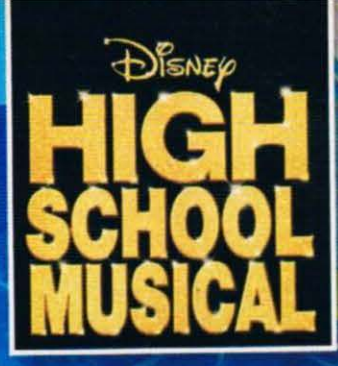
CROW

Sega decide estrenar para Wii una continuación de uno de sus juegos que lanzaron generaciones atrás. El pretexto es usar el potencial del control del Wii para que sientas los movimientos de los personajes tal como si en verdad cruzaras los cielos de un sitio en donde los sueños literalmente se vuelven realidad. Es una historia de fantasía que tal vez no sea del agrado de los jugadores hambrientos de acción, pero sí de aquellos que quieran explorar escenarios ricos en gráfico y diseño.

PANTEÓN

Nights es uno de esos títulos raros que por lo general son incomprendidos por los clásicos jugadores que sólo buscan sangre y disparos, pero en realidad es un buen juego que merece una oportunidad. Es lógico que casi nadie haya jugado el original de Sega, Saturn, por lo cual es todavía más recomendable que conozcas este juegazo ahora en el Wii. Aunque la historia no me atrae tanto, la ambientación del juego es lo que se lleva las palmas; es muy divertido andar volando.

Ahora puedes ser parte de



© Disney

Colecciona las **6** ediciones de la revista oficial HSM, aprende las canciones, los bailes y recibe en cada entrega un accesorio supercool.

Suscríbete al **5488 6299** o al **01800 849 9970** y no te pierdas ninguna entrega.
Y si te faltó alguna edición la podrás conseguir al teléfono **(55) 5546 8379**

Lo que viene para 2008

Peleas, acción, aventura, carreras y mucho más...

Estamos en el primero de doce meses de este 2008, las compañías y nosotros ponemos marcas en el calendario esperando que cada vez sean menos los días para que los títulos más esperados lleguen a las tiendas. Al parecer, la capacidad de desarrollo para el Nintendo DS y Wii han madurado (no obstante de que este último lleva aproximadamente catorce meses de su lanzamiento, así que va por buen camino); lo anterior nos da como resultado juegos de mejor calidad y no tantos portavasos... ejem... es decir, títulos poco comerciales que terminan sepultados en algún lugar de tu recámara. Es por ello que en estas páginas y como parte de nuestro artículo principal de portada, te presentaremos algunos de los candidatos que se postulan como mejor arranque de año. ¡Que inicie la aventura!

Rygar: The Battle of Argus

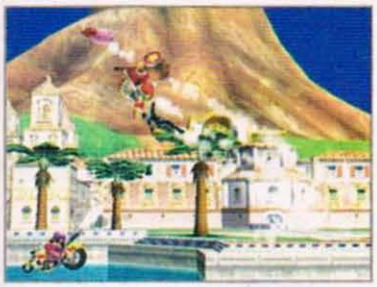
Rygar es un clásico que apareció por primera vez allá en la década de los años 80 para las Arcadias y, a pesar de que se trata de una historia interesante, no tuvo tantas secuelas como pudiera esperarse. Ahora, el guerrero mitológico vuelve a la acción para aprovechar el potencial del Wii, al utilizar su poderoso escudo (diskarmor) en contra de las hordas de enemigos que se despliegan a través de todo el territorio de Aarhus. Esta aventura está diseñada en exclusiva para la consola de Nintendo, con ello podemos confiar en que todo el esfuerzo para su desarrollo no sólo se limite a crear una mejor imagen del personaje, escenarios amplios con ambientes de fantasía y efectos que nos remonten a una Grecia antigua, sino que también tenga un sistema de control de movimiento decente que nos permita disfrutar la acción y no llegue al punto de entumir los brazos.

La historia nos remonta hacia el reino de Argus, lugar que está siendo dominado por el Imperio Romano y nuestro héroe tendrá que luchar por las injusticias que se fomenten ante tal amenaza. Apoyado sólo con su escudo, deberá combatir contra seres mitológicos, como un enorme minotauro que posee una colosal espada. **Rygar: The Battle of Argus** (que básica-

El diseño de personajes y escenarios lucen bastante bien, de hecho lo podrás notar más en el efecto del agua y las texturas de las paredes.

Super Smash Bros. Brawl

La espera está próxima a terminar, pues en un mes (esperemos que no haya contratiempos) ya podremos disfrutar del tan esperado **Super Smash Bros. Brawl**, siendo el tercero de la serie y sin duda el que más expectativas ha generado. Su primer anuncio oficial se dio en el E3 del 2006 y desde entonces Nintendo no ha parado de sorprendernos con nuevos personajes, escenarios y demás elementos que se han integrado para esta edición. Al inicio, el destape de **Solid Snake** hizo que todos los fans pusieran a trabajar su mente, generando posibles listas de candidatos para enfrentar a las figuras más representativas de Nintendo. Pero la innovación no se limitaba simplemente a luchadores externos, sino que también otros invitados del universo de la compañía de Kyoto se preparan para el combate, incluso un entrenador **Pokémon**, **Lucas** (**Mother 3**) o el rey **Dedede** (de **Kirby**); supongo que tú ya tendrás a tus favoritos y seguramente una de las primeras peleas que estrenarán tu **SSBB**, será la ansiada entre **Mario** y **Sonic**, que ya tuvieron su primer contacto en la versión de Olympic Games, pero aquí será diferente.

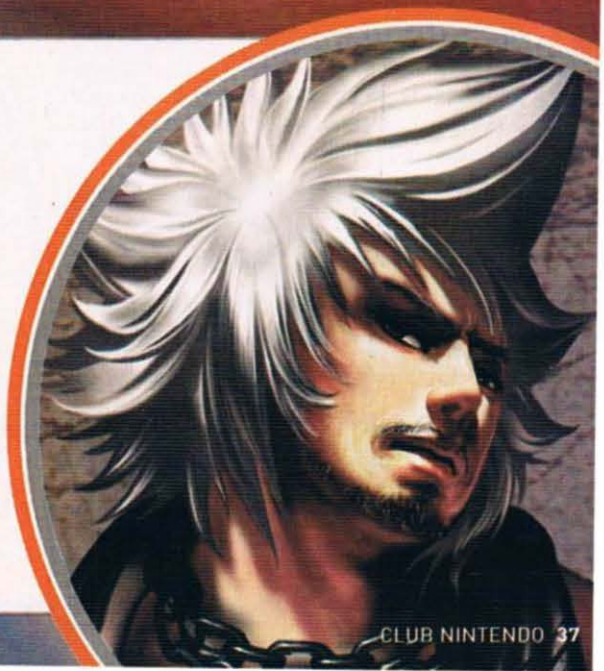


Super Smash Bros. fue un videojuego que desde su salida en el Nintendo 64 ha causado un tremendo impacto entre los jugadores. Para el Nintendo GameCube hubo una evolución interesante y ahora se nota un cambio verdadero, tanto en la forma de realizar los comandos (de las cuatro que puedes elegir), como en los personajes y escenarios.

¿Te acuerdas de esta épica batalla entre Link y so sombra? Pues aquí podrás revivirla con gráficos de siguiente generación y un *gameplay* sin igual.

Otro de los detalles interesantes es la posibilidad de elegir entre cuatro formas diferentes de control (lo cual ya te lo habíamos informado, pero nunca está por demás recordarlo), desde lo clásico hasta lo moderno con el Wiimote y el nunchuk, así no tendrás pretexto al momento de que compitas con tus amigos o contra cualquier fan del mundo, pues como quizá sepas, **Super Smash Bros. Brawl** contará con acceso a la conexión Wi-Fi de Nintendo para que ya no limites tu potencial y no tengas que esperar meses para un evento o torneo, porque ya tendrás la libertad de luchar con jugadores cuyas habilidades dejarán boquiabiertos a más de uno. Asimismo, ¿recuerdas los personajes secundarios que te ayudaban en **Marvel VS Capcom** o **KOF 99**? Pues para **Super Smash Bros. Brawl** también se contará con luchadores de soporte, uno de ellos es **Gray Fox**, el ninja que apareció al lado de **Solid Snake** en **Metal Gear Solid**; estos "sidekicks" serán asignados al azar, mediante algún ítem que consigas en el campo de batalla. Ya ves, después de todo, la espera no fue en vano y Nintendo muestra que siempre se puede lograr un éxito mayor a las versiones anteriores, pero apúrate a adquirir tu juego, porque seguramente se agotarán.

mente es una actualización de la pasada versión del Play Station 2, claro, con sus respectivas modificaciones para que no se note que es un *copy-paste*) contará con diferentes modalidades de juego, como el Muscle Mode, que no es otra cosa que un modo de batalla en donde podrás utilizar algunos movimientos especiales que asignarás a tu Wiimote. Con este título se abre la posibilidad de que Tecmo libere sus franquicias más populares para el Wii, y quizá... algún día regrese el apoyo que tenían en tiempos del SNES para Nintendo, ¿o acaso no te gustaría ver un título de Dead or Alive para el Wii o Nintendo DS? Veamos qué pasa y si nos enteramos de algo te lo diremos de inmediato.



Mario Kart Wii

Bajo un nombre preliminar, Nintendo nos tiene a la espera de más noticias sobre una de sus franquicias más populares que naciera en la época dorada del Super NES y que contando la versión de Wii, ya serían cinco ediciones en donde hemos visto a los personajes de Nintendo encender sus motores y pisar el acelerador al fondo en cuanto la luz se pone en verde.

Para muchos, es un hecho y casi una obligación que se publique un título de **Mario Kart** para cuanta consola propia de la marca salga a la venta, y en cuanto llegó el Wii, era cuestión de tiempo para el anuncio oficial, sin embargo, había quien se mantenía escéptico ya que la versión del Nintendo GameCube no tuvo tanta popularidad como se esperaba y es obvio que nadie quiere que ocurra algo así de nuevo (seamos honestos, queridos lectores, eso de las parejas no tuvo tanto éxito como Nintendo pensó), menos ahora que el potencial de la consola da para mucho; así que la creatividad y el realismo se deben poner al nivel para que la entrega de Wii sea tan emotiva y bien pensada en *gameplay* como la del Nintendo 64, que para el gusto de nosotros, es la mejor que se ha logrado.

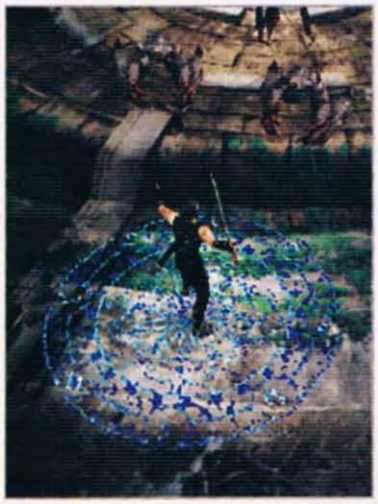
Es probable que en una competencia real entre un *Go Kart* y una motocicleta, gane la segunda, pero en Mario Kart todo puede pasar, ¿o no?

Todo apunta a que será en algún momento de la primavera cuando todos nos pongamos detrás del volante que (y no a principios de a;o como se había dicho originalmente); por cierto, el accesorio conocido como Wii Wheel vendrá incluido en la compra del juego, así experimentarás una forma nueva de vivir este combate en los diversos circuitos (al menos en **Mario Kart**, porque ya lo hemos vivido en otros títulos de Wii). Otro de los puntos fuertes es la conexión Wi-Fi de Nintendo, que será útil para que el nivel de *replay value* se incremente exponencialmente. Con ello podrás competir contra hasta 11 jugadores más, cada uno controlando su propio vehículo y dispuesto a arrojarte cuanto ítem aparezca para que no los rebases; además, se agregan nuevos *karts*, como las motos que son una novedad (aunque los autos extraños empezaron en el GCN).

Ninja Gaiden

Ryu Hayabusa es uno de los personajes más representativos de Tecmo, pues esta licencia fue la culpable de que muchos nos pasáramos horas y horas detrás del monitor mientras vivíamos las aventuras del valiente ninja en el NES; en dicha consola sólo existieron tres versiones que se pudieron colocar dentro de los mejores juegos para dicha generación y posteriormente se publicó un compendio para el Super Nintendo, pero desde aquel entonces ya no se había sabido nada de **Hayabusa** y sus épicas batallas contra las fuerzas malignas comandadas por seres de inmenso poder y múltiples demonios que atormentarían tus peores pesadillas; todo lo anterior lo disfrutarás próximamente en tu NDS.

Como puedes observar en las fotografías, la calidad gráfica está llevada de forma excelente y le hace honor a los títulos anteriores de la saga.



Tecmo nos trae de regreso la acción de **Ninja Gaiden** en una versión exclusiva para el DS, aquí no sólo aprovecharemos la pantalla táctil, sino también la capacidad visual propia de la consola. La historia es una continuación de lo visto recientemente en las versiones de Xbox y conserva el mismo estilo y diseño de personaje, con el traje negro. Habrá ocasiones en las que necesites voltear el NDS como un libro, con el fin de observar videos, leer o descifrar imágenes. Nosotros ya tuvimos la oportunidad de jugar **Dragon Sword** hace unos meses y nos agradó lo bien que se juega, es dinámico y conserva el estilo de libre movimiento en 3D de su contraparte casera, cambiando lo que conocías del juego en *side scroll* del NES; otro detalle que te puede interesar es que se trató de conservar la dificultad clásica de los viejos tiempos (¿o me vas a decir que terminas **Ninja Gaiden 3** con los ojos cerrados?).

Okami

Hace tiempo, Capcom anunció la salida de un juego de nombre **Okami**, visualmente atractivo y con una temática diferente que a más de uno nos sonó la campana al pensar que de origen debió diseñarse para Wii (o Nintendo DS) y no tanto para el PS2. Pero por fortuna, siempre hay tiempo para reivindicarse y ahora este interesante título ya está a poco tiempo de llegar al Wii, así se aprovecharán las ventajas de movimiento del control, logrando un estilo de juego más natural, intuitivo y de mejor gusto para el jugador.

Orochi, el monstruo legendario, ha regresado a transformar el mundo y llevarlo a la perdición. Para restaurar el orden y belleza natural de la Tierra, el dios del sol encarnado en un lobo y llamado **Amaterasu**, deberá derrotar a cada ser siniestro que se encuentre en su camino. Él viajará a través de diferentes regiones del mundo para utilizar su brocha celestial que revitalizará las diversas zonas. Aquí es donde entra la magia del Wii, la brocha es perfecta para jugarse con el Wiimote y no tanto con un control ordinario, es por ello que resulta tan interesante esta adaptación para Wii.

Utilizando un estilo innovador del control a través del Wiimote, podrás repeler a los enemigos, usar múltiples tipos de brochas para resolver acertijos, crear caminos alternos, cortar árboles o transformar la noche en día. El sistema de pelea en tiempo real no sólo involucra varias técnicas de la brocha, sino también ataques especiales que no se asocian con los poderes físicos de un lobo ordinario. Para completar el círculo, Capcom enfatizó en el tema visual, logrando una buena imagen que resulta agradable y llena de significados, dándole vida a **Okami** en escenarios diseñados en tres dimensiones que tienen la apariencia y textura de papiros pintados como en arte de caligrafía. A través de los interesantes y vistosos alrededores, interactuarás con un grupo de personajes y conducirás su destino para descubrir pistas y elementos necesarios para resolver tu misión.

El diseño de los escenarios nos remonta mucho a Japón, con su aspecto simple y agradable a la vista, pero con múltiples retos que hallarás a tu paso.

Realmente se trata de una adaptación directa de la versión de Play Sation 2 para el Wii, pero es un hecho que lo disfrutarás más con los mandos de Nintendo.

Los efectos especiales y las fuentes de luz le dan un significado más atractivo al juego.

No More Heroes

El destino de **No More Heroes** estaba como pelota: rebotando de un lado a otro, al menos para nuestro continente; no se decidían a través de cuál licenciatario se aventarían a lanzar ese atractivo título creado por Suda 51, sí, el mismo que estuvo detrás de **Killer 7** (que por cierto es una obra de arte en muchos aspectos, pero llegaba a ser confuso en ciertas partes), pero la espera llegó a su fin cuando Ubisoft levantó la mano para publicar esta nueva propuesta de Wii para América.

No se qué opines tú, pero al menos nosotros quedam satisfechos con lo bien que se ven los escenarios en More Heroes.

La historia nos narra las peripecias de **Trav Touchdown**, un fan del anime quien vive en la ald ficticia de Santa Destroy, California. El personaje pri cipal se hace acreedor a una lujosa katana especial q compra a través de una subasta vía Internet [hay tant cosas que puedes conseguir en Ebay... que ya nada n sorprende]. Luego de una serie de eventos inesperad **Travis** se da cuenta que está en el fondo de una orgar zación de asesinos, así que deberá probarse a sí misn su valor y derrotar a otros diez asesinos a sangre fr cada uno de ellos cuenta con su propia e interesan historia que te atrapará e involucrará más y más el juego. Si **Travis** logra su objetivo, podrá colocar dentro de los mejores asesinos de la liga, pero será camino difícil y en el cual no sólo necesitará de u buena katana y habilidades para usarla como se deb sino también de la inteligencia suficiente para conoc y dominar al enemigo.

En esta ocasión, las funciones del control remoto d Wii serán enfocadas a la gesticulación de los mov mientos de la katana, algo como lo visto en **Red Ste** pero llevado a un mejor nivel de manejo, generando *gameplay* natural que se empata con lo bien que luce aspecto gráfico. El juego en sí es bastante serio, aunq posee unas referencias culturales que lo hacen m real (dentro de lo que cabe). En próximas ediciones Club Nintendo te daremos más datos sobre **No Mo Heroes**, así que mantente pendiente.

Estos son tan sólo algunos juegos que estarán disponibles este año, pero faltan muchos que son igual de interesantes y por supuesto te traeremos todas las noticias frescas conforme se vayan dando en los meses venideros. En particular nosotros estamos ansiosos de jugar en todo su esplendor la nueva entrega de **Super Smash Bros.**, que promete convertirse en un clásico inmediato. **Mario Kart Wii** viene con mucha fuerza y ojalá llegue a superar o igualar el potencial de su similar en Nintendo 64, tal como lo logró **Super Mario Galaxy**. Aún faltan por mencionar las aportaciones que vendrán para el Nintendo DS, de ellas te estaremos platicando más adelante; mientras tanto, no dudes en enviarnos tus comentarios sobre cuáles son tus juegos preferidos y más esperados para este año... quizá alguno de ellos próximamente sea partícipe de Nuestra Portada.

"Nada mejor para estar activo que Wii"

David Elías

Mi historia Wii *David Elías* A mí me gusta estar haciendo algo siempre, voy de un lado a otro. Con el Wii he encontrado la manera de entretenerme dentro de mi casa y al mismo tiempo hacer algo de ejercicio. A mis amigos les gusta salir mucho, pero ahora que conocieron el Wii, no quieren hacer otra cosa que no sea jugar box o tenis; esto es algo que cambia totalmente la manera de ver los videojuegos. Es increíble que podamos crear a nuestro propio Mii; hemos pasado momentos muy agradables y seguramente tendremos más tiempo para compartir entre amigos con el Wii.

Dinos tu historia Wii. www.clubnintendomx.com

Nintendo wii.com

TM y el logotipo de Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2007 Nintendo

GAMEVISTAZO

Garfield's Nightmare

The American Game Factory

Hay juegos para todo tipo de gustos; muchos se enfocarían por aquellos de acción militar o los de deportes, pero cabe destacar que también hacen falta títulos que vayan dirigidos para los pequeños jugadores o a todos aquellos fans del perezoso gato anaranjado [su estilo de vida se basa en comer, dormir y patearle el trasero a **Odie**] que se volvió tan popular en la década de los años ochenta y cuyo creador fue Jim Davis. En esta ocasión, el juego fue desarrollado por Shi'nen

A simple vista parece un título sencillo, pero ofrece gráficos muy interesantes para el Nintendo DS.

Los cuadros de animación le dan un efecto suave a los movimientos de **Garfield**.

El gato que comió demasiado

Siempre te decían que si comías mucho por las noches ibas a tener pesadillas; pues parece que esa línea nunca la escuchó este cínico gato, y sin importarle su figura se empacó cuanta lasaña había en el refrigerador, y después de dejar al electrodoméstico más vacío que un cajero automático en quincena, se dirigió a su cómoda zona de descanso para completar su ciclo de vida, pero mientras se adentraba en su sueño, las pesadillas comenzaron. **Garfield** despierta para encontrarse en un extraño castillo embrujado y a pesar de que el dormir es un placer para él, este horrible sueño deberá terminar lo antes posible; por desgracia [y como muchos de nosotros lo hacemos] él destruyó su reloj –en la vida real- para que no interrumpiera su sacrosanto letargo y ahora su única oportunidad de despertar dependerá de su habilidad para encontrar las piezas y volver a armarlo.

Garfield debe saltar sobre sus enemigos para derrotarlos; habrá distintos peligros dependiendo de tu misión (pozos de lava, el castillo tenebroso, el reino de las nubes o los vastos terrenos de nevados) en donde los muñecos de nieve serán tu peor rival.

El juego no es muy extenso, de hecho existen dieciséis diferentes niveles que van aumentando su grado de dificultad y retos por vencer. En cada escenario tendrás que buscar los fragmentos del reloj de **Garfield** y entre más rápido los encuentres, más rápido podrás despertar de esta aterradora pesadilla. Los niveles están diseñados en el tradicional estilo de plataformas o *sidescrolling*, sin embargo, habrá ciertos puntos en donde la acción se vuelva con libre movimiento en tres dimensiones; asimismo, el entorno gráfico y diseño de personajes –aliados y enemigos- si están rendereados en tres dimensiones, con una gama de colores brillantes y diversos elementos con los cuales podrás interactuar.

No creas que es sólo para niños, también lo disfrutarás sin importar cuán viejo te veas.

Para aprovechar aún más el uso del *Stylus*, podrás activar tres curiosos minijuegos que involucran a los personajes de la serie; en uno, por ejemplo, tendrás que golpear a **Odie** con un hueso, muy al estilo de Wakamole.

Hasta el momento conoces las características de los mundos por desafiar, pero ¿qué le dará ese impulso al flojonazo gato para seguir adelante en su cruzada? ¡Acertaste! La comida será fundamental para recuperar las energías perdidas por la lucha contra los enemigos y a los terribles jefes de escena, así que necesitas recolectar sus platillos favoritos a lo largo del juego.

Bee Movie Game

Activision

Luego de su reciente trabajo en **Shrek the Third**, Dreamworks se embarca en una aventura completamente diferente, basada en la historia de un nuevo héroe diminuto: **Barry B. Benson**, una abeja [**La Abeja Maya** y **Pistachón Zig- Zag** audicionaron para el papel pero fracasaron en la prueba de baile flamenco]. La trama se enfoca en **Barry**, una abeja fuera de lo ordinario que pasa su tiempo en pensar qué hacer para no terminar como una pieza más en New Hive City. Cuando **Barry** emprende un viaje lejos de casa y hace contacto con el mundo humano, él se adentrará en una emocionante misión para salvar la producción de miel de las abejas.

Con el Humor de Seinfeld

La película fue escrita por el comediante Jerry Seinfeld quien tuvo su peculiar show (Seinfeld, 1989-1998) al aire en la década de años los noventa, resultando en un humor inteligente y muy sarcástico que seguro disfrutarás más que los niños que se sienten a tu lado. Esta dosis de comicidad creativa se ve reflejada en el videojuego, de hecho los diálogos de los personajes y las situaciones en las que se verá envuelto **Barry B. Benson** tienen mucho que ver con la línea de historia del filme, no obstante, también se diseñaron eventos únicos para el videojuego, dándole variedad y una perspectiva muy interesante para que disfrutes ambas expresiones por igual.

Controlas a un personaje diminuto en un enorme mundo repleto de retos y aventuras.

Para completar tus misiones, necesitarás armarte con equipo de alta tecnología, como se ve en la foto.

¡Usa tu visión de abeja! A lo largo del juego, podrás cambiar a la visión de abeja (*bee vision*) para localizar las zonas seguras y estaciones de polen mientras navegas a través de los peligros del grande y amplio mundo humano. Revisa bien cada rincón de ambos mundos, así podrás encontrar los secretos que oculta este título.

En el juego podrás realizar de forma interactiva todas las acciones de la película, desde participar en carreras, persecuciones, volar o abrirte camino a través de los mundos llenos de adrenalina de **Bee Movie**. Gráficamente realza las capacidades del Wii, ofreciendo mundos coloridos y de grandes extensiones, más aún considerando que eres una abeja. Aquí te enfrentarás a más de 15 niveles y una serie de entretenidos minijuegos *multiplayer*, además de diversas historias alternas. En New Hive City podrás subirte a alguno de los vehículos de las abejas y competir en diversos retos a través de múltiples misiones de carreras, después podrás aventurarte en el mundo de los humanos en las emocionantes persecuciones que se desarrollan por toda Nueva York.

¿Te imaginas cómo se ve el mundo desde la perspectiva de una abeja? En BMG esa experiencia será factible al conocer el mundo a través de los ojos de **Barry** quien recorrerá el fantástico mundo de New Hive CIty, un sitio creado por y para las abejas y que se localiza por debajo de una colmena en Central Park; para enfrentar el mundo de los humanos necesitarás tu equipo de alta tecnología que incluye una herramienta llamada "The Pollinator", así como una cámara supersecreta digna de cualquier espía inglés. Durante tu juego no sólo tendrás que competir contra tus enemigos naturales; sino que también necesitas esquivar a los autos, bolas de tenis, vendedores de *hot dogs* furiosos y otros peligros tan inesperados como variados.

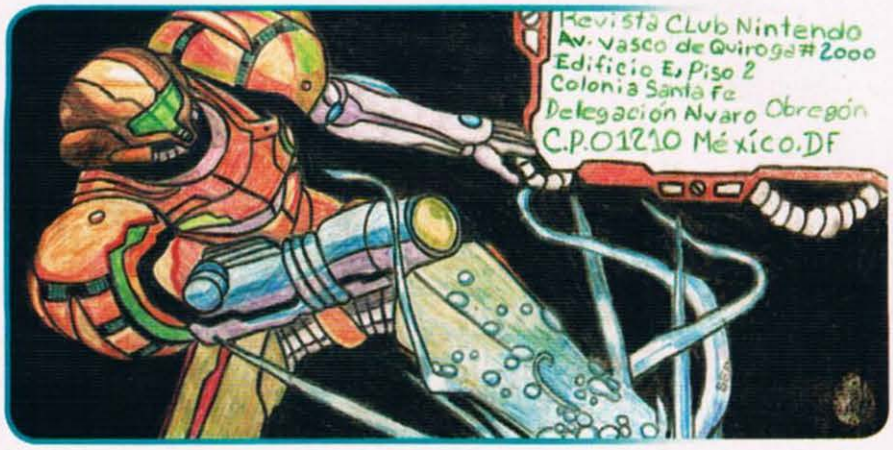
© Dreamworks 2007

Detalles exclusivos para el Wii

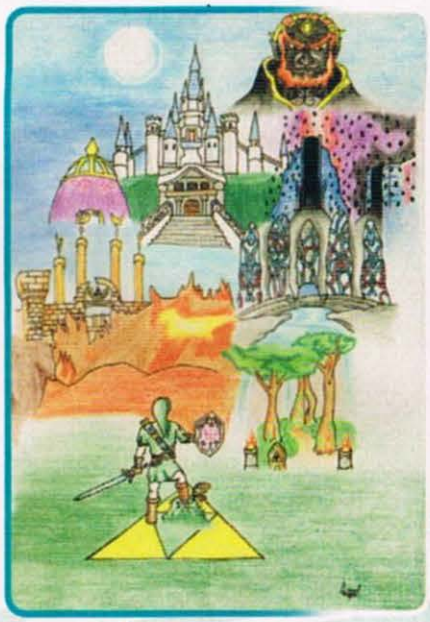
Podrás competir en tres distintas pistas de carreras, además de divertirte en varios minijuegos como Hive Invasion, Pollination y Waxmania, esto como contenido exclusivo para Wii. Por supuesto, los controles de la consola le darán un estilo único de juego, más personalizado y con movimientos similares a la realidad y, claro, el Wiimote te servirá como puntero para enfocar los objetos durante la polinización, combates aéreos y batallas contra los jefes. En general, una simpática adaptación que no raya en lo tedioso y es divertida.

GALERIA

Bienvenido seas nuevamente a los pasillos de la Galería CN; aquí encontrarás una gran variedad de obras de arte provenientes de los más diversos confines de nuestro continente. En esta ocasión tenemos un desfile de personajes trazados con distintas técnicas, los cuales adornan esta sección. Si eres de los que gustan de plasmar sus emociones en el papel, no lo dudes y envíanos todas tus obras maestras para que sean incluídas aquí y todos tengan la oportunidad de admirarlas.



Eilud Erick Reyna Vázquez
Monterey, Nuevo León.



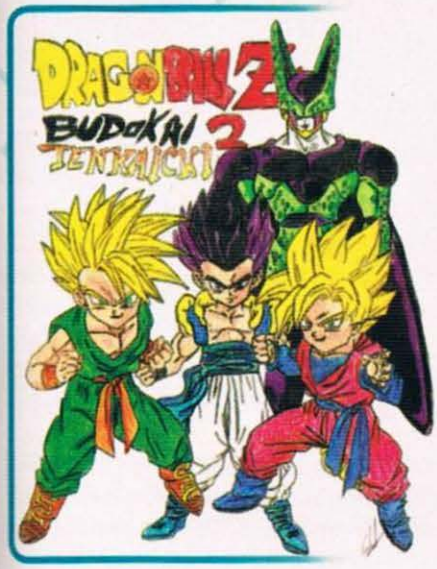
Ángel Ortega Haro
Uruapan, Michoacán.

Erick Camacho Gutiérrez
Toluca, Edo. de México.

¿Quién dice que el color lo es todo? Así como el silencio también es música, no es necesario usar todos los colores que vienen en tu cajita para lograr un buen trabajo; no cabe duda que este dibujo se merecía el honor de ser el Arte del Mes. Ojalá sigamos recibiendo dibujos tan bueno como éste de **Star Fox.**

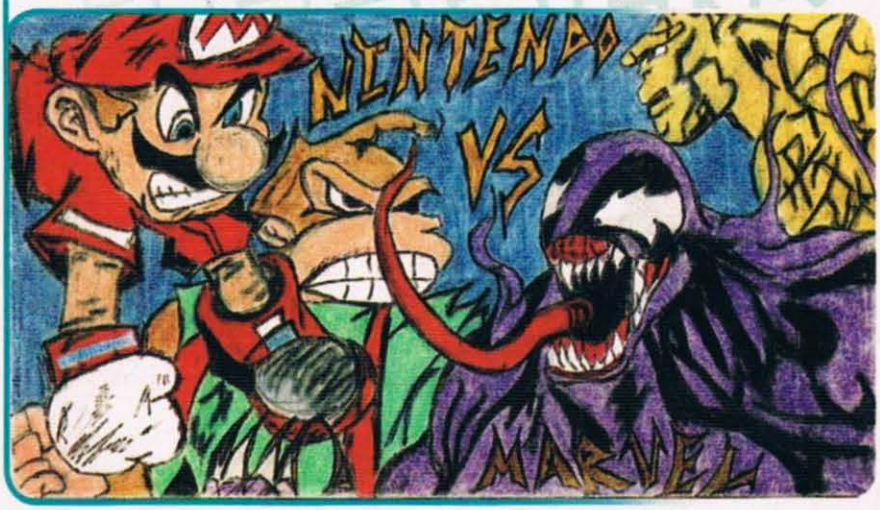
ARTE DEL MES

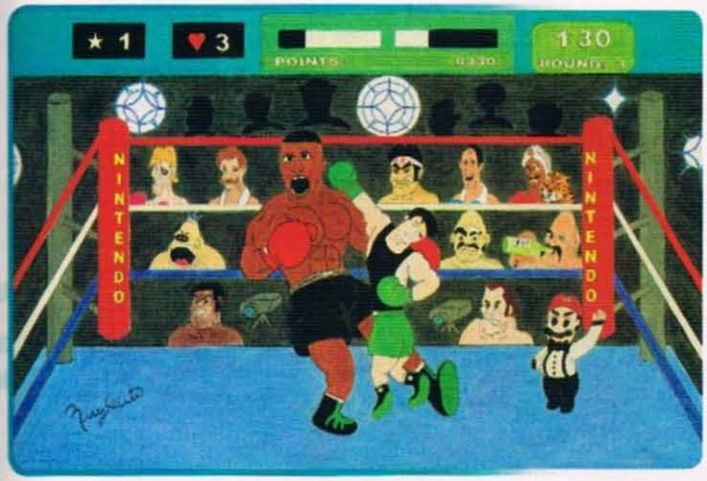
Beatriz Stephanie Saldaña Zúñiga
Zamora, Michoacán.



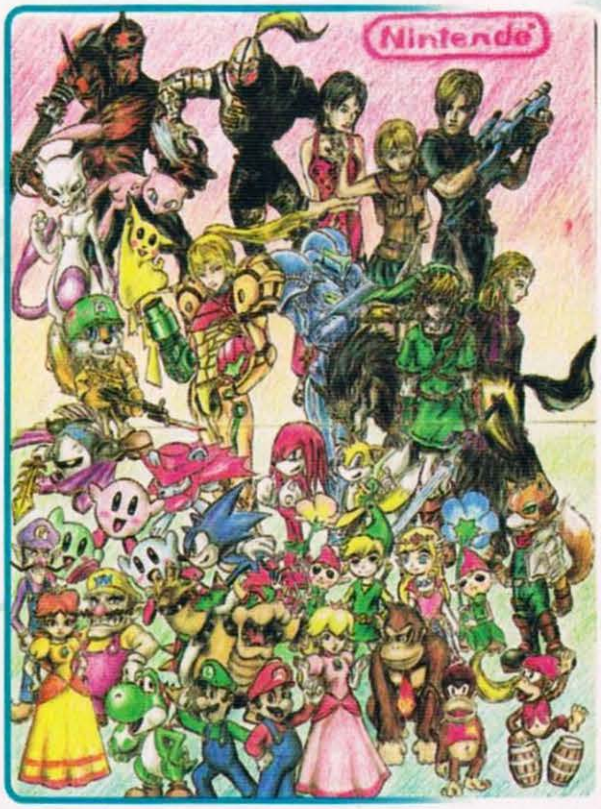
Gerardo Vieyra Villalba
Naucalpan, Edo. de México.

Miguel Ángel Paredes Lima
Puebla, Puebla.

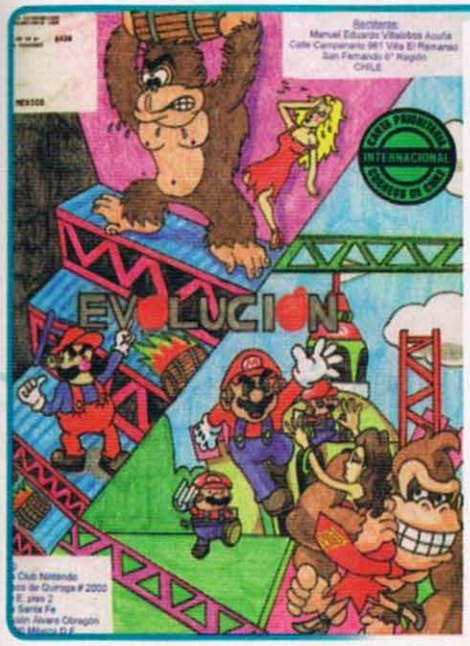




Ángel Ortega Haro
Uruapan, Michoacán.



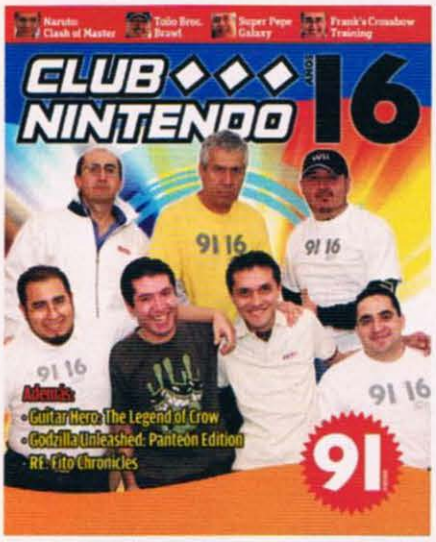
Sebastián Ulises Valenzuela Díaz
Talca, Chile.



Manuel Eduardo Villalobos Acuña
San Fernando, Chile.

¡Vaya que Mario ha cambiado con el paso del tiempo! ¿Algún día aprenderá DK?

Son muchos los dibujos que recibimos mes con mes, pero sólo los mejores logran llegar a esta artística sección. ¿Qué estás esperando? Mándanos tus trabajos para que todos los lectores de nuestra revista puedan darse cuenta de tu talento con el lápiz. Recuerda que lo más importante es la originalidad y el empeño que le pongas a todo lo que haces; no le hace que dibujes a un villano o un héroe, la cosa es que lo hagas de todo corazón para que pronto veas tus dibujos publicados.



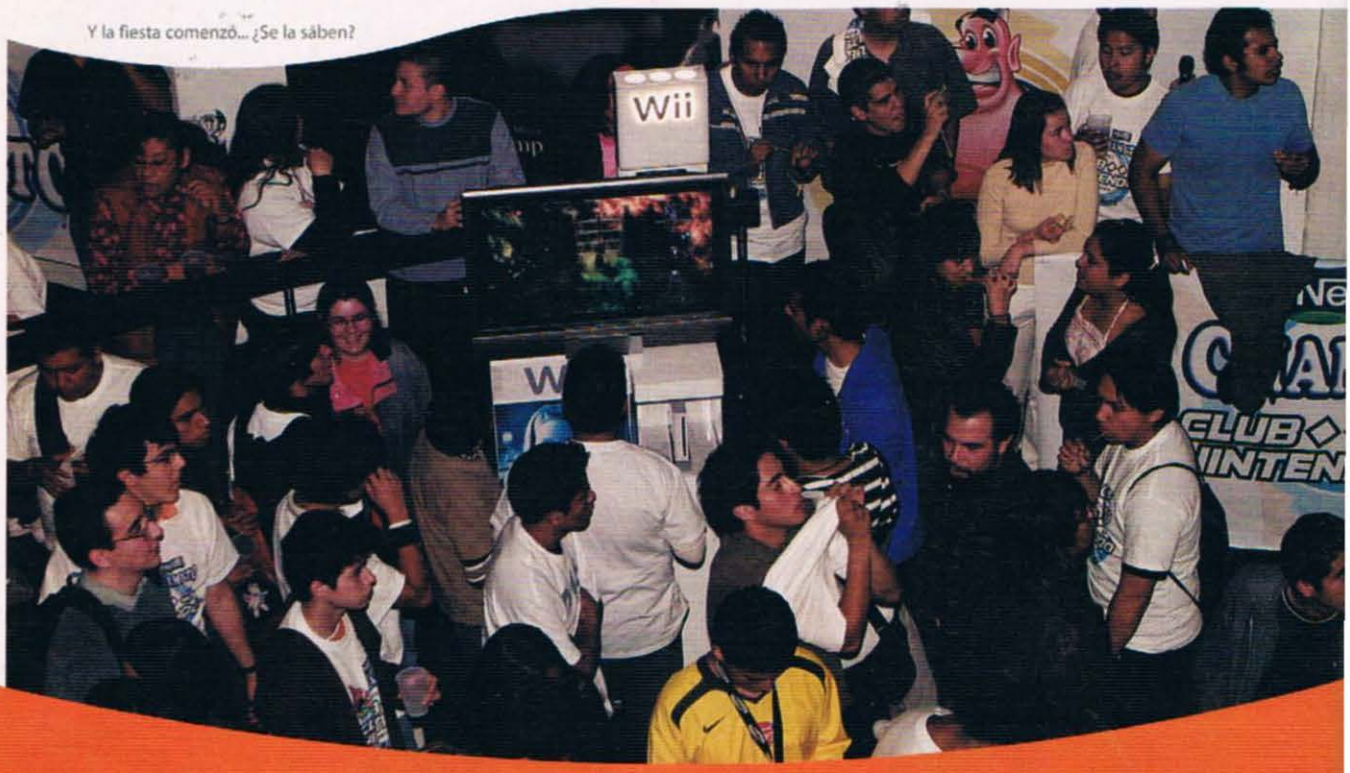
Esta es la alineación de los 16 años de CN. De arriba para abajo, Frank, Pepe, Toño, Fito, Crow, Master y Panteón. Los asistentes a nuestra fiesta pudieron descargar a su celular una foto del staff. ¡Chequen los contrastes de humor en las caras!

¡Fiesta de aniversario 16, Club Nintendo!

El 27 de noviembre fue la fecha en que una vez más, los integrantes de la revista más veterana del medio de los videojuegos, se reunieron con los lectores. El lugar fue el Hard Rock Live de la Ciudad de México. Alrededor de 650 invitados asistieron a convivir con Club Nintendo y más lectores, para jugar los últimos lanzamientos tanto de Nintendo, como de Electronic Arts y Ubisoft. Además de disfrutar de unos deliciosos bocadillos, acompañados de unos refrescos cortesía de la casa.

El registro para asistir a esta cotizada celebración lo iniciamos en el mismísimo Electronic Game Show de octubre; ahí en conjunto con nuestro cuate CHAMYTO® estuvimos repartiendo unas playeras con un volante en el cual invitamos a los seguidores de CN a venir a nuestras oficinas en una fecha indicada a recoger un pase doble para obtener un lugar para la fiesta. Muchos respondieron a la invitación y aseguraron su pase. Otros de nuestros invitados, fueron los lectores que tenemos desde hace ya mucho tiempo, a ellos los conocemos bien, incluso tenemos un buen registro, que en estos casos nos sirve para hacer unas llamadas telefónicas y saber que ahí estarán. También a través del foro obtuvimos muchos asistentes, un solo mensaje en este medio sirvió para que se desbordaran los mails pidiendo un lugar para la fiesta. De hecho ya eran tantas las peticiones, que tuvimos que restringir el acceso a una sola persona por registro por medio del foro. ¡Todo un éxito nuestra convocatoria! Ahora veremos cómo estuvo el huateque.

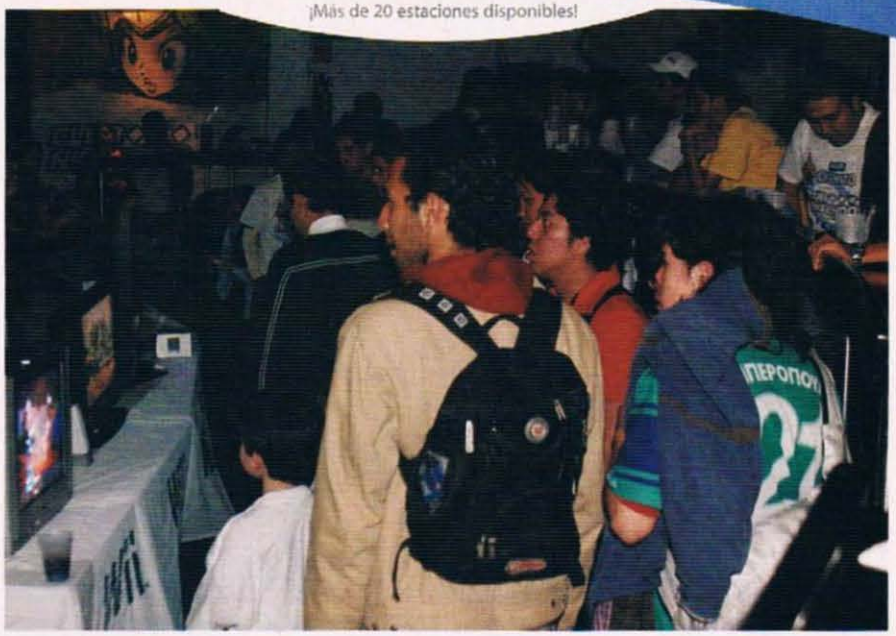
Y la fiesta comenzó... ¿Se la sáben?



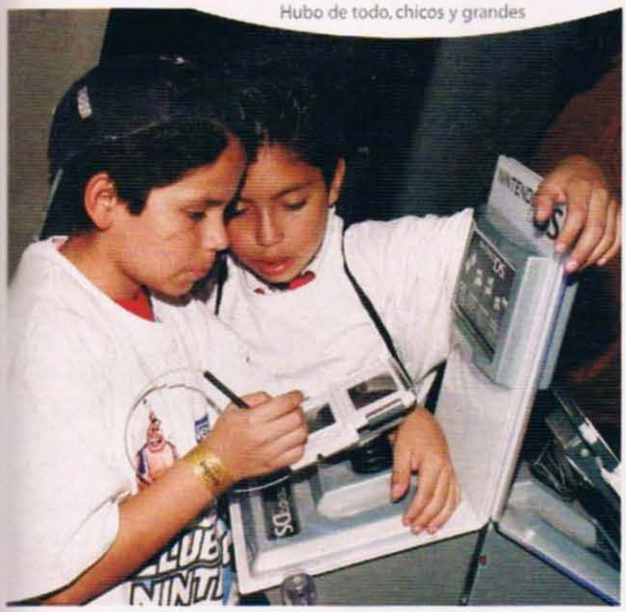
¡Todos a jugar!

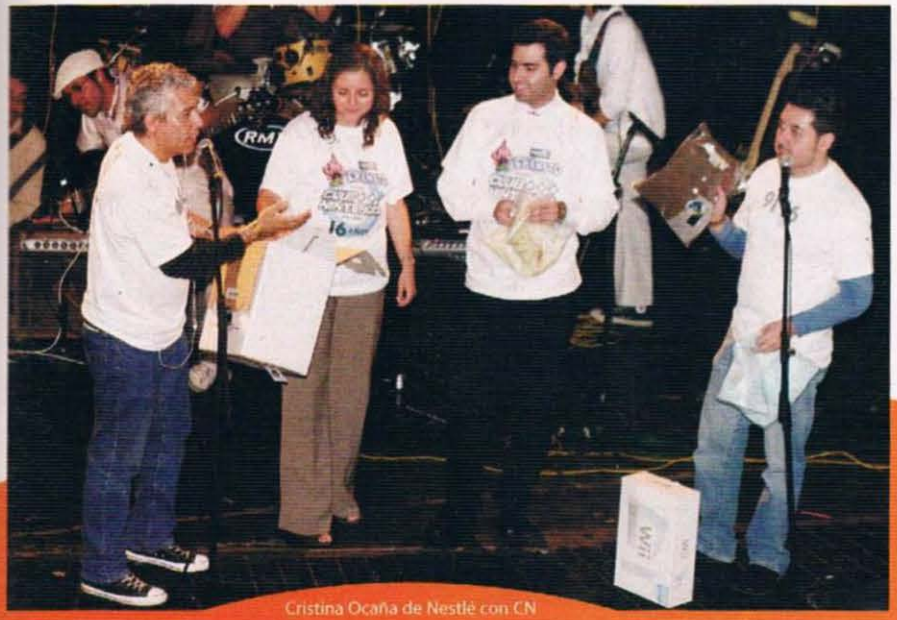
Nintendo, Electronic Arts y Ubisoft fueron las compañías encargadas de llevar sus juegos para que los chavos se la pasaran bien. Interactivos de Wii y Nintendo DS estuvieron disponibles con los últimos lanzamientos de estas compañías. Juegos como Super Mario Galaxy, Link's Crossbow Training, The Simpsons, Need for Speed, Rayman 2 y Jam Sessions fueron los más solicitados. También el Team Nintendo estuvo presente conviviendo con los lectores, estos chavos del team siempre están dispuestos. Pero eso no fue todo, durante el evento tuvimos tres bandas que se la rifaron y prendieron a los seguidores. Por cierto, en una de esas bandas toca alguien muy conocido. ¿Quién será?

¡Más de 20 estaciones disponibles!



Hubo de todo, chicos y grandes





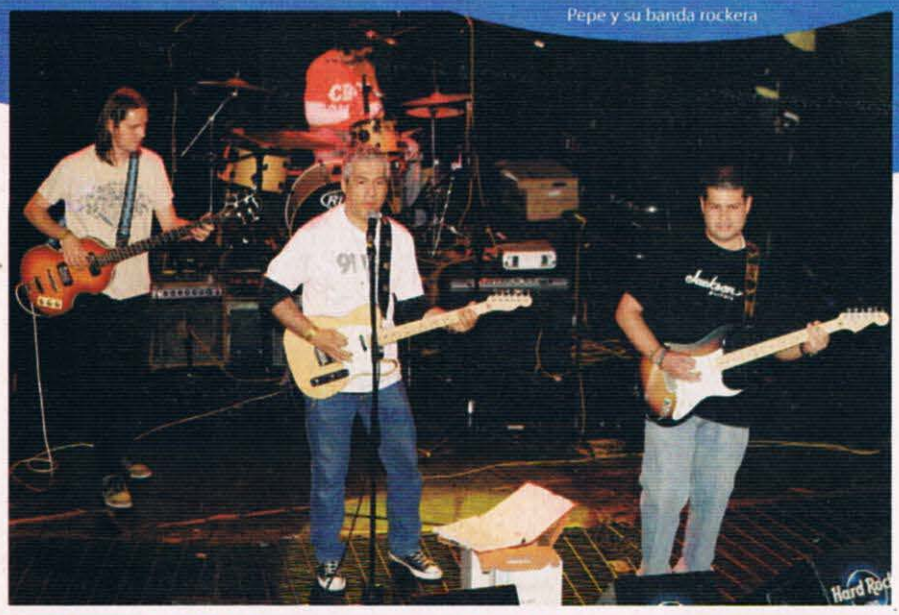
Cristina Ocaña de Nestlé con CN

Los Wii de CHAMYTO®

El patrocinador principal del evento fue Nestlé con CHAMYTO®. Ellos regalaron cinco Wii durante la fiesta, además tuvieron unas proyecciones en las pantallas muy padres de sus productos. Por cierto, también pudimos escuchar algunos tips del genio para el ya esperado Super Smash Bros. Brawl. El equipo + ganador no podía hacer menos en esta ocasión tan importante, nuestros "dulces dieciséis".

Las playeras oficiales de Nintendo fueron de los regalos más cotizados en la fiesta. Ya no falta mucho para que podamos adquirir estas prendas en nuestro almacén favorito.

Pepe y su banda rockera



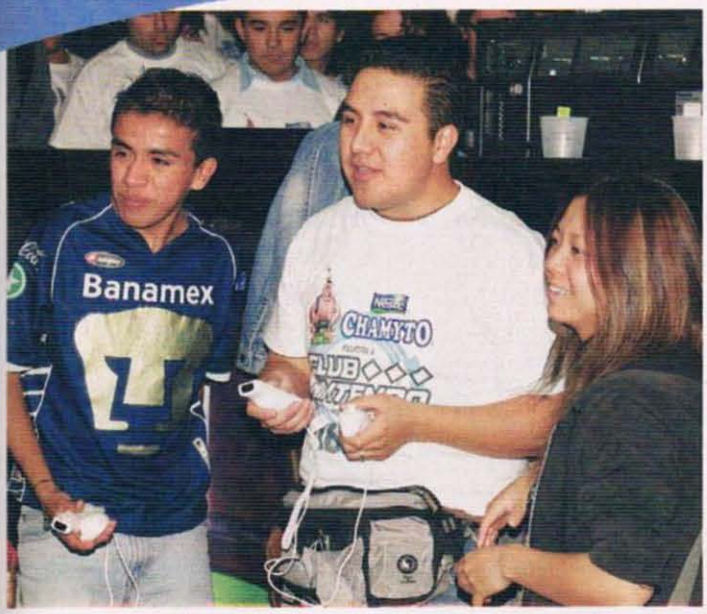
Presentamos a Padrino

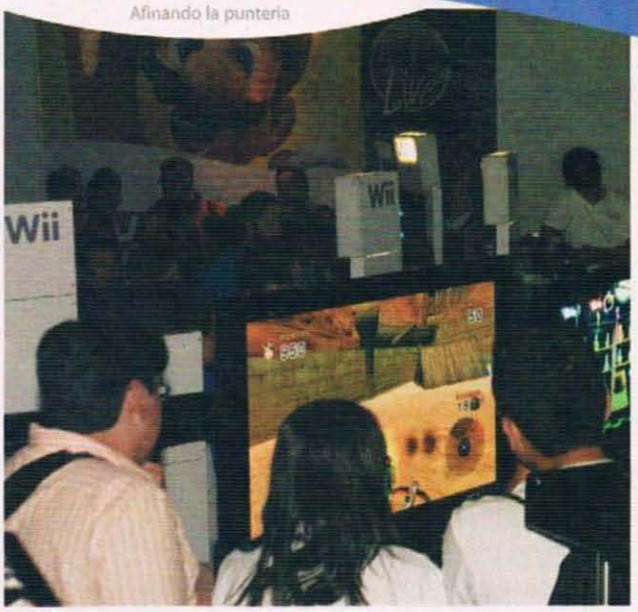
¡Guitar heroes!

Una vez iniciado el ambiente, las banda comenzaron a tocar en el escenario de Hard Rock Live. Los primeros en hacerl fueron nuestros amigos de Padrino, grup que conocimos hace unos meses con l presentación que nos realizó Ubisoft d Jam Sessions en nuestras oficinas, inclus llegamos a musicalizar nuestro podcast co su rola 'Acapulco Sunset'. Ellos dieron pas a la aclamada banda llamada "La Madrin de Fabiruchis", liderada por nuestro edito en jefe Pepe Sierra. Ellos se aventaron uno buenos covers de los Rolling Stones y má para cerrar con broche de oro con Born t be Wild; para ese entonces la banda de público ya estaba muy prendida. Ahora y muchos conocen esta faceta de Pepe.

El cierre de los conjuntos corrió por parte d Ska Soul, grupo formado por el "Chocoroll" quien ha sido seguidor de CN por mucho años. Este grupo está lleno de chavos pren didos que arman un megarreventón en e escenario. Percusiones, cuerdas, metales y más son parte de los instrumentos que lle van a todos lados. De hecho, ellos tuvieron el buen detalle de preparar unas rolas d videojuegos para la tocada. Pudimos escu char temas de Tetris, Donkey Kong y Kirb Chequen en Internet, seguro hay un video.

Ska Soul en acción





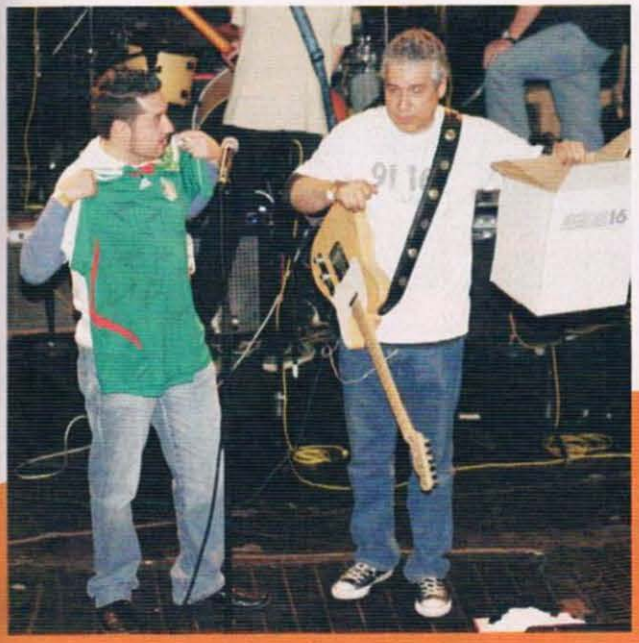
Afinando la puntería

¡Y el ganador es...!

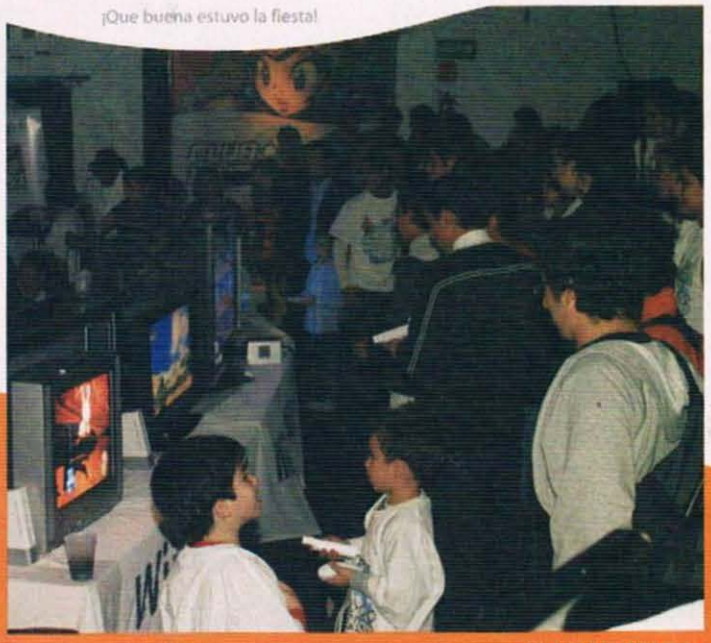
Vamos por 17

Esta es nuestra segunda celebración en grande, recordemos que hace un año estuvimos en el Estadio Azteca cumpliendo nuestros 15 años. El tiempo se pasa rápido y tenemos que comenzar a planear lo que vendrá para nuestro próximo aniversario. No dejes de seguir mes con mes tu revista, ya que las noticias alrededor de Nintendo no paran. Seguramente organizaremos algo con el título Super Smash Bros. Brawl.

Gracias a todos los que estuvieron con nosotros en esta fiesta, por sus comentarios podemos decir que se la pasaron muy bien. Gracias también a nuestros patrocinadores que nos apoyaron. Esperamos verlos pronto en otra convivencia con Club Nintendo.



¡Que buena estuvo la fiesta!



S.O.S.

Mario Strikers Charged
Wii

Activa las tarjetas de los personajes
Para lograr este objetivo, necesitas completar los retos en el modo Striker Challenge.

Secreto	¿Cómo conseguirlo?
Tarjeta de Bowser	Completa el Challenge 09.
Tarjeta de Bowser Jr.	Termina el Challenge 11.
Tarjeta de Daisy	Finaliza el Challenge 05.
Tarjeta de Diddy Kong	Acaba el Challenge 12.
Tarjeta de Donkey Kong	Concluye el Challenge 03.
Tarjeta de Luigi	Completa el Challenge 02.
Tarjeta de Mario	Termina el Challenge 01.
Tarjeta de Peach	Finaliza el Challenge 04.
Tarjeta de Petey Piranha	Acaba el Challenge 10.
Tarjeta de Waluigi	Concluye el Challenge 07.
Tarjeta de Wario	Termina el Challenge 06.
Tarjeta de Yoshi	Finaliza el Challenge 08.

Cheats
Para habilitar los cheats (activarlos o desactivarlos) en el modo Domination, debes completar los retos en el modo Strikers Challenge.

Activa las tarjetas de los personajes
Para lograr este objetivo, necesitas completar los retos en el modo Striker Challenge.

Secreto	¿Cómo conseguirlo?
Secundarios siempre con Skillshot	Termina el Challenge 11.
Pelota siempre en blanco	Finaliza el Challenge 10.
Modo clásico	Acaba el Challenge 01.
Power Ups personalizados e infinitos	Concluye el Challenge 12.
Tiros devastadores	Vence el Challenge 05.
Campo en movimiento	Termina el Challenge 09.
Alto voltaje	Finaliza el Challenge 04.
Sin Power Ups	Acaba el Challenge 06.
Escasez de poder	Concluye el Challenge 08.
MegaStrike libre	Vence el Challenge 02.
Estadio seguro	Termina el Challenge 07.
Supercapitanes	Finaliza el Challenge 03.

Nuevos capitanes
Puedes activar a los nuevos capitanes para jugar en el modo "offline" al estar en la copa Road to the Strikers.

Personaje	¿Cómo conseguirlo?
Bowser Jr.	Gana en la copa Fire.
Diddy Kong	Triunfa en la copa Crystal.
Petey Piranha	Conquista la copa Striker.

Nuevos estadios
Si quieres más estadios para el modo Domination, debes jugar la copa Road to the Strike.

Estadio	¿Cómo conseguirlo?
Crystal Canyon	Gana la copa Crystal.
Galactic Stadium	Consigue tanto el Brick Wall Award como el Golden Foot Award en la copa Striker.
Stormship Stadium	Triunfa en la copa Striker.
The Dump	Obtén el Brick Wall Award y el Golden Foot Award en la copa Crystal.
The Lava Pit	Conquista la copa Fire.
The Wastelands	Adquiere los trofeos Brick Wall Award y Golden Foot Award en la copa Fire.

Gana los trofeos
Participa en el modo Tournament para ganar los siguientes reconocimientos.

Trofeo	¿Cómo conseguirlo?
Brickwall Trophy	Se obtiene al conceder la menor cantidad de goles en el grupo, en la ronda de calificación de cualquier torneo.
Crystal Trophy	Termina Crystal Tournament.
Fire Trophy	Acaba el Fire Tournament.
Golden Foot Trophy	Se te otorga por anotar la mayor cantidad de goles del grupo, en la ronda de calificación de cualquier torneo.
Striker Trophy	Finaliza el Striker Tournament.

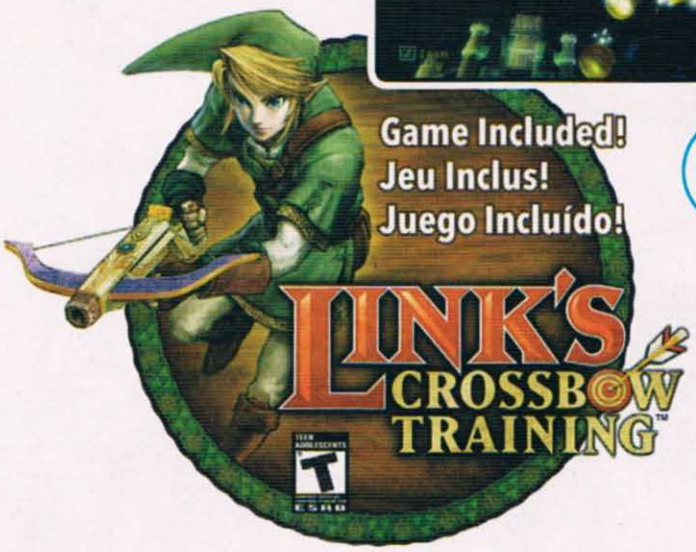
RBD
LA FAMILIA ®
Televisa
Haz tuya la serie 'RBD La familia' y descubre en cada edición todo sobre tus ídolos.
¡Sus secretos y las mejores fotos!
Edición limitada
Edición limitada DVD + scrapbook
Capítulos 1-2-3
$59.90
® Televisa S.A. de C.V. © Derechos reservados 2007

Las recomendaciones de Club Nintendo para el mes de enero

Endless Ocean
Salida: 21/01/08

Pepe: De nueva cuenta, ¡estamos con las recomendaciones de CN! En esta ocasión quiero exhortarlos a jugar **Endless Ocean**; a mi parecer, es uno de esos juegos que no necesitan de violencia, sangre, ni nada de eso para ser bueno. Se trata de un genial título en donde puedes dejarte ir y explorar el fondo del mar a tu antojo. Ojo, chavos, si no es su tipo de juego, no se vale que lo hagan menos. **Endless Ocean** es muy bueno realmente.

Toño: Vaya que hemos visto de todo en el Wii; hay desde los clásicos juegos con disparos y acción, hasta los más simples y divertidos. **Endless Ocean** llamó mi atención sobremanera por su estilo de juego y nivel gráfico; en realidad sientes que estás buceando en el mar; no es sólo que se vea bien, sino que también tiene un *gameplay* y valores físicos que lo hacen muy realista. Si buscas algo que te relaje y que salga de lo repetitivo, dale una buena ojeada.



Link's Crossbow Training
Salida: 19/11/07

Crow: **Link** es un héroe que gusta de las aventuras y siempre está listo para la acción; pero también se da su tiempo para entrenar y demostrar por qué es uno de los personajes favoritos de los videojugadores. En esta sencilla, pero increíble jornada, tienes que pulir tus habilidades y atinarle a todos los blancos y enemigos que veas en pantalla para obtener grandes puntuaciones. Lo que más me gustó fue la forma de cómo puedes interactuar con las cosas para tener más puntos y lograr récords que valgan la pena. Aquí no vale el "María, dame puntería", ¡hay que practicar mucho para ser el mejor!

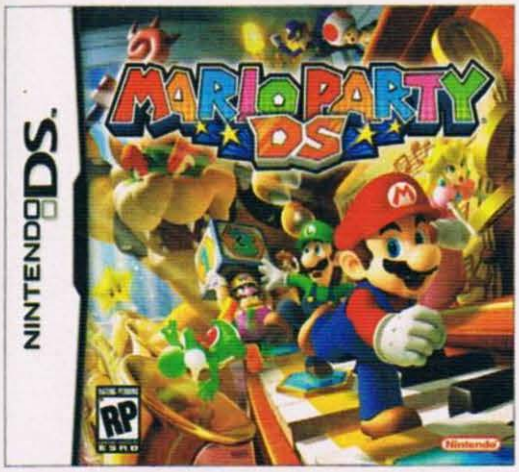
Advance Wars: Days of Ruin
Salida: 21/01/08

Gus: Como siempre, Nintendo tiene de todo para todos, y no se olvida de los aficionados a la estrategia y los combates. **Advance Wars** da un paso a otro nivel para ofrecerte una excelente opción que puedes disfrutar en todo lugar y momento en tu Nintendo DS. Me gustaron los gráficos y su historia, pero lo que se llevó las palmas fue la forma en la que puedes jugar, pues es tan sencilla como divertida.

Master: A mí no me gustan mucho los títulos de estrategia; se me hace más interesante el poder jugar en tiempo real y no por turnos, pero sí tengo que reconocer que los **Advance Wars** han sido muy bien recibidos por los fans, y con justa razón. Lo que más llamó mi atención fue que puedes aprender a jugarlo sin necesidad de pasar horas y horas sin desplegar tus tropas bien; es sumamente sencillo y te divierte desde que comienzas a jugar. Si buscas un juego de estrategia que no sea tan complicado, no lo dudes y conoce hoy mismo esta increíble historia de valor militar.

Mario Party DS
Salida: 19/11/07

Panteón: Los **Mario Party** siempre me han gustado mucho, pero creo que poder llevar la diversión a todos lados es razón extra para recomendar esta nueva versión exclusiva del Nintendo DS. Me agrada mucho la idea de poder retar en cualquier lado con tus cuates cuando estás esperando algo o simplemente lo quieres para un buen rato.



Frank: A mí no me llaman tanto la atención los juegos con tantos disparos y violencia a lo loco; me atrae más un buen título que combine la diversión con la interacción entre jugadores, y qué mejor que la serie **Mario Party** para ello. Ahora tenemos esta propuesta para los dueños de un Nintendo DS; pero no vayas a creer que se trata de un refrito o algo así; esta cómica colección de minjuegos es muy novedosa y tiene tanto elementos tradicionales del universo de **Mario**, como frescos retos para que pases horas y horas de sano entretenimiento en compañía de tus amigos o familiares. Si estás en una de esas reuniones aburridas, no lo dudes y mejor saca tu Nintendo DS y olvídate de todo con **Mario Party DS**.

Al infinito... ¡y más allá!

Nadie puede negar que **Mario** es toda una estrella, y con **Super Mario Galaxy** queda más que demostrado. En esta nueva aventura, el plomero bigotón lleva toda la acción y diversión que lo caracterizan más allá del cielo al explorar las más disparatadas galaxias y enfrentar muchísimos enemigos nuevos y conocidos. No te preocupes de más; por fortuna, **Mario** viene acompañado por sus amigos, quienes lo auxiliarán en su travesía alrededor del Universo y estarán siempre a su lado para lo que necesite; además de rostros jamás vistos anteriormente.

Pero eso no es todo; el fontanero barrigón también cuenta con tu ayuda para localizar todas las estrellas y salvar el día. Como queremos que comiences con el pie derecho esta increíble experiencia que pondrá a prueba tu habilidad, paciencia y pericia con el control, te hemos preparado unos tips para que no te pierdas en tu camino. Recuerda que en muchas ocasiones deberás confiar en tu instinto para resolver problemas más que en tu rapidez con los botones; cumplir todos los objetivos de **Super Mario Galaxy** es difícil, ¡pero con este entrenamiento estarás listo para cualquier cosa!

Mushroom Kingdom

Cuando llegas al Mushroom Kingdom al principio del juego, podrás juntar todas las Star Bits con tan sólo tocarlas. Cuando **Bowser** llegue, trata de encontrarte con **Peach**, aunque no podrás alcanzarla. Esta parte es genial para que te acostumbres al control de este genial juego. Te recomendamos aprovechar estos momentos para probar todos los movimientos de **Mario** antes de entrar en acción.

Galaxy Gateway

¡Mario al rescate!

Después de que despiertes en el planeta, un ser familiar se presentará ante ti y te mostrará a sus congéneres. Son tres conejitos los que se ocultarán de ti, de manera que necesitarás encontrarlos antes de seguir. Busca al primero en el tubo, el otro en el pasto y el otro se localiza en el agujero del planeta. Debes ser muy cuidadoso y rápido, pues escapan una vez que saben que los hallaste.

Explorando los planetas

En el siguiente planeta hay una Launch Star más, pero ha sido destruida en cinco partes, y seguramente ya sabes quién se encargará de repararla... Investiga alrededor del planeta y usa el giro para destruir cristales y acabar con los enemigos hasta que las encuentres. Mientras estás en eso, colecta las monedas y la vida; es un juego de **Mario**, ¿qué esperabas?

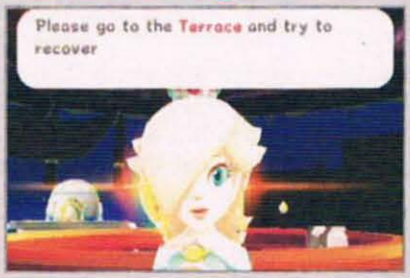
En el tercer planeta hay un **Luma** enjaulado. Debes eliminar a los **Goombas** para obtener una llave; ahora libera al preso. Repite el proceso en el siguiente planeta. El **Goomba** de gran tamaño tiene la llave, pero no te dejes impresionar; simplemente usa tu ataque de giro y lo verás caer. Después de liberar al segundo **Luma**, dirígete al tubo para encontrar la Grand Star.

La Grand Star está oculta en una jaula más; para liberarla, necesitarás localizar todos los switches y cambiarlos de dorado a azul. Hay unos en la jaula y cuatro más a los lados de la pared donde hay cercas electrificadas. Si logras hacerlo, obtendrás la Grand Star y podrás seguir con tu camino.

Una vez que tengas a los tres fugitivos, aparecerá un castillo. Habla con **Rosalina** y te dará un **Luma** con el que podrás realizar un nuevo movimiento. **Rosalina** te pedirá que encuentres las Grand Stars que han sido esparcidas por toda la galaxia; como todo buen héroe, no podrás decirle que no a una linda chica, así que usa tu recién aprendido movimiento para destruir los cristales que están detrás de ella para que encuentres una Launch Star y así llegues al siguiente planeta.

Comet Observatory

Durante una charla con **Rosalina**, conocerás el objetivo principal de tu aventura: encontrar todas las Power Stars que han sido robadas por **Bowser** y de paso, rescatar a la **Princesa Peach** para regresar al Mushroom Kingdom. Dirígete al Terrace Observatory y usa la Pull Star para viajar a una nueva galaxia.



Terrace Observatory

Good Egg Galaxy

Primer planeta:
Vuela a la Good Egg Galaxy y llega al primer planeta, el cual tiene un área oculta. Ve al lado oscuro y encontrarás un tubo dorado que te lleva a la casa del lado superior. Sigue las notas musicales que aparecen en el signo de interrogación y obtendrás una vida. Este sitio tiene una música por demás familiar.

Quinto planeta:
Aquí no hay mucho que hacer más que encontrar la Launch Star; pero no te olvides de tomar la vida que está detrás de los bloques de piedra. Ya extrañábamos este tipo de acción y plataformas.

Segundo planeta:
Aquí no tendrás mucho problema en localizar las cinco partes de la estrella; una vez que las juntes todas, podrás avanzar al siguiente planeta. Aprovecha este lugar para darte un respiro y trata de explorarlo a fondo con cuidado de no perderte. Este sitio es bueno para juntar Star Bits y recuperar tu energía con las monedas.

Tercer planeta:
No, no hay **Thundercats** aquí, pero sí varios enemigos que puedes acabar al lanzarles Star Bits para marearlos y luego golpearlos sin piedad. Cuando aparezca la Sproutle Vine, golpea la moneda para que aparezcan muchos Star Bits; ahora sube por la planta usando tu movimiento giratorio en su base.

Cuarto planeta:
Avanza con cuidado por los bloques rodantes hasta llegar a la planta carnívora. Para acabar con ella, debes moverte detrás de las plantas verdes y posicionarlas entre tú y la planta, ahora gira y harás que la golpeen. Cuando termines, aparecerá otra Sproutle Vine.

Sexto planeta:
Aquí te enfrentarás al primer jefe del juego, la gran **Dino Piranha**. Para poder causarle daño debes girar cerca de su bulbo que sale de su cola para que éste le pegue en la cabeza. Hay que tener mucho cuidado, pues te perseguirá constantemente; la mejor técnica para lograrlo es moverte a un lado justo cuando trate de embestirte. Después de un par de impactos, será historia. Si te quedas con poca vida, lánzale Star Bits a las flores pequeñas para tener monedas y recuperarte.

De nuevo al observatorio

Una vez que hayas acabado con la **Dino Piranha**, regresarás al Terrace Observatory automáticamente; aquí tendrás una lección del **Luma** y podrás ir a la siguiente parte de Good Egg Galaxy. Recuerda que puedes volver a entrar a las galaxias que ya hayas pasado con anterioridad.

Primer planeta:
Ya estuviste aquí anteriormente, así que no tendrás mucho problema al principio; recoge todas las Star Bits que puedas y ve a la plataforma del lado oscuro para que el **Luma** te dispare al siguiente escenario. Puedes ir de un lado al otro del planeta por los tubos, pero también puedes hacerlo caminando normalmente. Eso si, debes tomar en cuenta que los tubos a veces te llevan a lugares que no puedes alcanzar de forma normal.

Segundo planeta:
El objetivo es claro y simple: encontrar y destruir a los enemigos. Toma sus Star Bits y localiza la Launch Star dentro del crsital. Tu movimiento giratorio será tu mejor aliado en este lugar, pero no te confies demasiado o podrías perder mucha vida aquí. Te recomendamos que practiques el lanzamiento de Star Bits aquí, porque te salvará la vida más adelante en tu aventura.

Tercer y cuarto planetas:
Durante tu vuelo verás más Launch Stars; si quieres emplearlas sólo usa tu giro para que llegues a otro planeta. En estos lugares hay un **Luma** que te pedirá que le des 100 Star Bits; si se los proporcionas, aparecerá un nuevo planeta y otra Launch Star. No pierdas tiempo y dirígete para allá.

Sexto planeta:
Este escenario tiene una cubierta de cristal; localiza el lugar donde puedes crear un agujero y métete para encontrar una serie de switches. Ahora sigue el camino por las plataformas que suben y bajan; el secreto para evitar caerte es trepárteles cuando vayan de bajada y no permanecer en ellas cuando alcancen la altura máxima. Cuando encuentres la siguiente Launch Star, úsala para llegar al siguiente planeta.

Quinto planeta:
Después de darle las Star Bits al **Luma** llegarás a este lugar. Obtén una vida al eliminar a las plantas con tus giros y avanza con cuidado a la parte superior del planeta para que encuentres la siguiente Launch Star. Ten mucho cuidado, pues las plantas que se estiran que usas para noquear a las de picos pueden rebotar y pegarte a tí también.

Séptimo planeta:
Encuentra todas las piezas de la estrella para obtener varias de ellas azules; presiona A cuando las estés enfocando y podrás flotar en ellas. Para alcanzar la Power Star, necesitarás usar las estrellas azules una tras otra, sin caerte. Te recomendamos que no dejes demasiado tiempo presionado el botón para que no te alejes demasiado del centro.

La flotilla de King Kaliente

Primer planeta:
Dirígete a la parte baja de este planeta para que entres al tubo rojo; ahora ingresa en la casa y encontrarás una Launch Star en el techo. En escenarios posteriores deberás localizar cosas con este método, así que aprovecha para acostumbrarte antes de seguir con la aventura. Como podrás darte cuenta, necesitarás de investigar bien a dónde te llevan los tubos, pues en ocasiones, ésta será la única forma de alcanzar lugares innaccesibles para **Mario**.

Sexto planeta:
Camina con cuidado por la cubierta de las embarcaciones de la flotilla de **King Kaliente**; si te caes, tendrás que comenzar todo de nuevo. Cuando llegues un poco más adelante te enfrentarás a un tipo de adversario que parece traído de los juegos de **The Legend of Zelda**. No te preocupes, simplemente emplea tu útil ataque de giro para arrojarle cocos a los enemigos lanzadores que encuentres; cuando los hayas acabado bajará un puente. Mantén presionado Z y luego aprieta A para que subas a los niveles superiores y tomes todas las estrellas. Ahora trepa a la segunda nave y hallarás la siguiente Launch Star.

Segundo planeta:
Usa los cocos para destruir las plantas con picos; una de estas molestias trae la Launch Star dentro. Esta parte es sumamente divertida, pero no te distraigas, todavía falta mucho por recorrer. Recuerda detenerte un poco para recuperar tu vida y conseguir más Star Bits en este cómico lugar.

Tercer planeta:
El Pokey gigante tiene la Launch Star dentro; para acabarlo, rueda un coco hasta su base y usa tu movimiento giratorio; ahora rota sobre su cabeza cuando caiga en la arena y habrás cumplido esta pequeña misión. Como éste enemigo, hay muchos adversarios en **Super Mario Galaxy** que sólo impresionan con su tamaño; no te dejes sorprender.

Cuarto planeta:
Antes de que avances a la siguiente escena, baja hasta el tubo y golpea la moneda para que te conviertas en **Rainbow Mario**; ahora acaba con los **Goombas** y toma sus Star Bits. Este tipo de lugar es muy común dentro de **Super Mario Galaxy**; en ocasiones deberás caminar por el techo y todo quedará al revés. Con un poco de práctica te acostumbrarás.

Quinto planeta:
Seguramente no necesitarás que te digamos que juntes las monedas; ¡cuando juegas cualquier **Mario** son como imanes! Ahora dirígete al lado superior del planeta esquivando los **Bullet Bills** y destruye el cristal que oculta la Launch Star. Tienes que dominar la técnica de hacer que los **Bullet Bills** te sigan, pues te ayudará mucho más adelante en el juego.

Séptimo planeta:
¡Es hora de demostrar al **King Kaliente** quién manda! Espera a que te lance cocos y usa tu giro para devolvérselos y golpearlo. Tienes que ser sumamente cuidadoso, pues además de las frutas, te lanzará bolas de fuego. Después de que lo impactes lo suficiente, te dará la Power Star. Toma todas las Star Bits y monedas antes de regresar al observatorio.

Honeyhive Galaxy

¡Vaya trajecito, Bee Mario!

Primer planeta:
Asegúrate de tomar una vida que está cerca del signo por donde arribaste. Ahora llega a la zona de la fuente y golpea la moneda para tomar el supervaronil traje de abejita para **Mario**. Ahora podrás volar a la cascada con cuidado de no tocar el agua y encontrarás a la **Bee Queen**. Sigue tu camino con el otro traje de **Bee Mario** y hallarás la Launch Star al final del planeta.

Segundo planeta:
Toma el traje de abeja y sitúate debajo de una flor para usar tu giro. Ahora necesitarás usar tu zumbido en lo alto de tu salto para llegar al centro de la flor que tiene muchos Star Bits. Ahora podrás alcanzar la flor más alta y usar la Launch Star. Recuerda que si tocas el agua, perderás tu varonil traje de abejita.

Tercer planeta:
¿Ya te cansaste de este trajecito? Pues es mejor que te vayas acostumbrando, pues lo seguirás necesitando; ponte uno más y sube por la miel hasta la moneda, la cual hará que aparezca un camino de moneditas cuando la golpeas. Ahora emplea tus habilidades como **Bee Mario** para tomar las piezas de estrella de la reina y librarla de su comezón. Ahora usa la Launch Star.

Primer planeta:
Aterrizarás en el primer planeta y encontrarás a varios hongos; ellos te darán una Power Star y podrás regresar al observatorio e investigar una nueva galaxia.

Infierno en la torre

Primer planeta:
Usa tu movimiento Ground Pund (salta y presiona Z) para destruir el mayor número de los bloques que caen; muchos traen Star Bits dentro, pero sólo uno de ellos lleva una Sproutle Vine. Sube a la planta y de ahí a la plataforma que te llevará a otra viña; emplea el Ground Pound en el trampolín para romper el bloque arriba de ti. Continúa por el puente hasta que encuentres la Launch Star.

Segundo planeta:
Elimina a las plantas y déjate caer para que encuentres unas orugas; elimínalas con tu movimiento giratorio y luego cáeles encima. También funciona si les arrojas Star Bits a éstos molestos enemigos. No es necesario acabar con todos los enemigos (aunque es tentadoramente divertido); ahora continúa al siguiente planeta.

La aventura continúa...

Primer planeta:
Los **Mandibugs** han conquistado el reino de las abejas; como **Superman** anda malo por comer en la calle, **Mario** deberá ayudar a rescatar a los insectos productores de miel. Sube a la rampa hasta el lanzador de agua y podrás alcanzar la siguiente plataforma; ahora déjate caer y hallarás un traje de abeja. Ahora entra en el tubo y avanza hasta pasar la catarata hasta la **Queen Bee**, quien abrirá la Launch Star.

Segundo planeta:
Aquí te encontrarás con el Bugaboom, quien es una especie de **Mandibug** de tamaño familiar y puede volar. Para vencerlo espera a que te trate de atacar y cáele con un Ground Pound; cuando comience a volar, aprovecha el impulso de las flores para subir más que él y caerle de nuevo encima. No contento con los golpes, el enemigo escupirá bombas haciendo más difícil el estar en el suelo y se pondrá a volar más rápido. Para poder alcanzarlo en esta ocasión necesitarás subir a la miel y esperar el momento preciso para saltar sobre de él. No te desesperes, pues esta batalla requerirá de toda tu habilidad y paciencia. Al vencerlo obtendrás la Power Star y regresarás al observatorio. Dale 400 Star Bits al **Luma** y abrirá una nueva galaxia.

Tercer planeta:
Golpea la estrella dorada para hacer invencible a Mario, ahora corre y deshazte de las plantas y las orugas. Cuando la limpieza esté concluida, entra en el hoyo arriba de ti y regresarás al primer planeta.

Primer planeta:
Los malvados **Mandibugs** se han apoderado del puesto de observación de las abejas; para eliminarlos, usa tu Ground Pound cuando traten de atacarte con sus pinzas. Presiona el switch rojo y podrás llegar a la torre de observación, donde te espera un **Mandibug** más fuerte; no te dejes sorprender y dale un par de Ground Pounds para que obtengas la Power Star.

Loopdeeloop Galaxy

Siendo una galaxia con un único planeta, te imaginarás que éste debe ser muy importante, y efectivamente así es; aquí aprendes cómo surfear sobre una raya. Los controles son realmente simples: con el botón A avanzas y girando el Remote das las vueltas; eso sí, una cosa es saber controlar la raya y otra muy distinta es dominarla. En esta parte debes tener mucho cuidado porque el camino a seguir no tiene barreras, lo que significa que es fácil caerse si no tienes cuidado, y al hacerlo pierdes una vida y tienes que volver a empezar. La recompensa por completar el trayecto es una Power Star, la cual te dan si logras un buen tiempo. Con un poco de práctica lo lograrás.

Bowser Jr.'s Robot Reactor

Primer planeta:
Los enemigos pequeños pueden ser eliminados con un simple giro y después cayéndoles encima. Para poder volar las prisiones de este lugar, necesitas que uno de los **Bullet Bill** te enfoque y hacer que te siga hasta que lo lleves a la jaula y que su impacto la destruya. Con esta maniobra obtendrás una vida y la Launch Star.

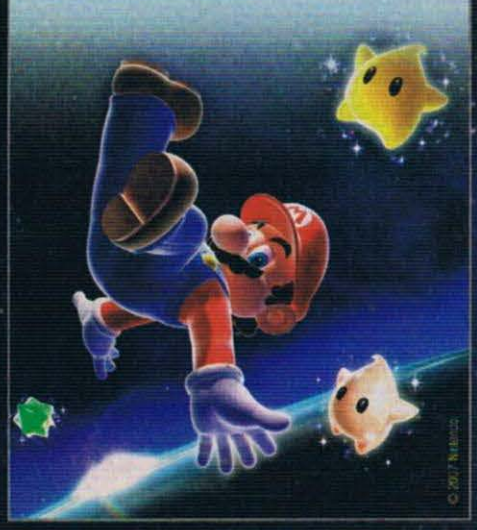
Segundo planeta:
En este lugar tendrás que enfrentar a un nuevo enemigo: **Megaleg**. Como siempre, puede parecer impresionante al principio, pero una vez que le hallas el truco, puedes acabar con él fácilmente si sigues estas instrucciones. Sube por una de sus piernas y cuando llegues con los primeros **Bullet Bills** (cerca de los engranes), encontrarás su cabeza. Simplemente haz que te siga una de las balas hasta **Megaleg** y usa la técnica de las jaulas.

No cantes victoria todavía; le destrucción de la prisión liberará a muchos **Bullet Bills**. Deja que uno te siga hasta la puerta que rodea la gran estrella y después lleva otra por ahí antes de que se cierre. No debes desesperarte, pues como la puerta gira, a veces es más complicado llevar a las balas a través de ella. Una vez que lo logres, podrás liberar a la Grand Star y terminar con este planeta.

Flipswitch Galaxy

Esta otra galaxia también tiene un solo planeta; tu misión aquí es cambiar todos los switches de azul a amarillo. Comienza desde el lado cercano a donde un cuadro rosa revuelve los colores y de ahí ve cambiando cada plano poco a poco hasta que logres tener todos los switches amarillos. Ten cuidado con la máquina que envía los pulsos eléctricos; mide su ritmo para que no te tome por sorpresa. Una vez que termines con esto, podrás proseguir al siguiente escenario.

Hemos llegado al final de estos Tips que te pondrán en el camino correcto, pero no desistas, todavía queda un largo sendero por recorrer y planetas que visitar. Trata de no avanzar sin haber encontrado todo lo que hay en un escenario para que no tengas que retroceder tanto, así será más sencillo lograr tus objetivos. Si te atoras en alguna parte, no dudes en escribirnos a la dirección de nuestra revista; nosotros te ayudaremos en la sección Mariados. ¡Sigue practicando!



Super Mario Galaxy es una de las aventuras más increíbles de Mario; no solamente es sumamente divertida, sino que también reta a tu ingenio y te pone a explorar de una manera novedosa increíble. Esperamos que este entrenamiento te ponga en el camino correcto y lo disfrutes más.

▲ México 14:21 PM

▲ Maui 9:21 AM

▲ Londres 8:21 PM

nintendo Wi-Fi connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

Seattle 12:21 PM ▶

¡ES FÁCIL!

1. Equípate
Busca el logo con la leyenda **Nintendo Wi-Fi Connection** en tus juegos favoritos de NDS.

2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.

3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.

NINTENDO DS

www.NintendoWiFi.com

FIRE EMBLEM™ RADIANT DAWN

EN EL MUNDO DE LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA, SIEMPRE SE HA MANTENIDO UNA BASE, ES DECIR, NO SE PUEDE HACER MUCHO PARA INNOVAR, PERO DE LAS POCAS SERIES QUE REALMENTE SE HAN PREOCUPADO POR DEJAR ALGO EN EL GÉNERO, TENEMOS A FIRE EMBLEM. DESDE SU APARICIÓN HACE YA MÁS DE 15 AÑOS, LOGRÓ CAPTAR A UN GRAN SECTOR DE AFICIONADOS, Y AHORA VIENE A CONFIRMAR QUE SU SOLO NOMBRE YA ES SINÓNIMO DE CALIDAD, PERO AHORA CON UNA VERSIÓN PARA WII, QUE PROMETE SER LA MEJOR ENTREGA QUE SE HAYA TENIDO.

EL FUEGO SIEMPRE HA AYUDADO AL HOMBRE A LOGRAR TODAS SUS METAS, PERO LA FLAMA MÁS IMPORTANTE QUE EXISTE ES LA QUE SE LLEVA EN EL CORAZÓN; MIENTRAS ÉSA NO SE APAGUE, SE PUEDE ALCANZAR CUALQUIER OBJETIVO.

Quizás muchos no lo sepan, pero esta serie lleva años en Japón, su debut en América fue en el 2003; mediante el juego Fire Emblem para Game Boy Advance, se mantuvo en la misma consola un año más, cuando apareció **Sacred Stones**, pero una saga de tal magnitud no se podía quedar solamente en sistemas portátiles, de tal forma que en el 2005 surgió **Path of Radiance** para Nintendo GameCube, convirtiéndose en un éxito inmediato; y obviamente con la salida del Wii, todos esperábamos ver algo en el sistema, y por fortuna no tuvimos que esperar tanto.

A diferencia de lo que se creía, **Radiant Dawn** es una secuela directa de **Path of Radiance**, por lo que además de personajes nuevos, vamos a ver algunas caras conocidas. La historia inicia justo unos años después de lo que disfrutamos en la versión de Cubo; no te vamos a dar detalles por si no has jugado dicho título, bastará el que sepas que en **Radiant Dawn** perteneces a un pequeño grupo de rebeldes que se oponen al reino; sobre este argumento se realiza la historia, pero lógicamente al ir avanzando las cosas se irán complicando.

NUEVOS HEREDEROS

Los líderes de dicho grupo serán un par de jóvenes de nombres **Micaiah** y **Sothe**, quienes deben guiar a sus compañeros a una victoria sencilla... bueno, quizás no tan sencilla, pero sí muy satisfactoria. Cada uno de los personajes que te siga tiene diferentes habilidades, algunos son más efectivos atacando por tierra, otros a distancia, en fin, tienes que ser muy cuidadoso al momento de elaborar tu plan, ya que si no tomas en cuenta algún aspecto, por muy pequeño que sea, te puedes arrepentir durante la pelea.

Compañía: **Nintendo**
Desarrollador: **Intelligent Systems**
Categoría: **Estrategia/RPG**

1

CADA GUERRERO ES IMPORTANTE

Como ya te comentamos, los hombres que vas a controlar tienen diferentes características, y debes considerarlas siempre; pero otro aspecto que no debes olvidar es que no puedes moverlos más de lo que su físico te permita, es decir, habrá personajes que podrás desplazar sólo cinco cuadros, otros cuatro, en fin, depende de varias cosas; el caso es que si mueves a alguno a una posición que no sea muy segura, hay altas posibilidades de que pierda la vida, y como debes saber, cada guerrero es único; si se pierde en batalla lo perderás para siempre.

EL ÁREA DE JUEGO ES TUYA

Para avanzar, será igual que en cualquier juego de RPG, es decir, irás recorriendo lugares, obteniendo pistas, reclutando gente, etcétera; pero al momento de los duelos, todo va a cambiar; para empezar, la zona se va a cuadricular, de un lado van a estar tus hombres, y del otro los enemigos; ahora bien, por turnos, van a comenzar a movilizar a sus tropas por toda el área, y cuando creas conveniente, puedes comenzar el ataque. Te recomendamos que siempre protejas a tus personajes más poderosos, que sean tu carta final en la contienda.

De acuerdo con el desempeño que tengas en tus enfrentamientos, tus aliados van a recibir cierta cantidad de puntos de experiencia, con los que podrán mejorar aspectos como su defensa, ataque, o la cantidad de veces que se puedan mover; de tal modo que si eres buen estratega desde el inicio, no vas a tardar en tener un ejército fuerte en todo sentido.

MANTÉN LA VENTAJA

Si has jugado las anteriores versiones, debes saber que además de las características mencionadas párrafos atrás, también se utiliza otro sistema para determinar al ganador de los enfrentamientos, una especie de ruleta, que marca qué armas son más poderosas contra otras; es decir, las lanzas van a ser más fuertes contra las espadas, éstas contra las hachas, y estas últimas contra las lanzas; estos pequeños detalles son los que marcan la diferencia entre un jugador observador y otro distraído, así que asegúrate de que en tu tropa haya hombres que dominen cada arma.

Mención especial la tienen los arqueros, ellos tienen un efecto especial contra todos los enemigos voladores; con sus flechas pueden causar gran daño a esos objetivos, pero pues no pueden ser invencibles, así que para compensarlo, los arqueros son débiles contra los ataques terrestres... así que lo mejor que puedes hacer es colocar varios hombres por delante de los arqueros para que puedas cuidarlos al principio.

Datos Extras:

* El primer título de la saga **Fire Emblem** salió en Japón en 1990, para el Famicom, y su éxito fue tanto, que tan sólo un año después apareció una secuela para el mismo sistema.

* Lo primero que se conoció de la serie en nuestro continente fue gracias al juego **Super Smash Bros. Melee**, donde aparecían como personajes secretos, **Marth** y **Roy**, quienes fueron los protagonistas de la serie en sus primeros capítulos.

* Su aparición en el Super Famicom fue mediante un remake del original, esto en 1993; después de eso, tuvieron que pasar tres años más para que apareciera una historia totalmente nueva, también para el Super Famicom.

* Para el próximo **Smash Bros. Brawl** se ha confirmado la aparición de dos personajes de este universo, **Ike** y **Lyn**, ambos de Fire Emblem: Path of Radiance para Nintendo Game Cube.

Pasando a la calidad gráfica del título, nos encontramos con ambientes 3D muy bien logrados, con gran cantidad de detalles y texturas, aunque donde si creemos que pudieron haberse esforzado un poquito más, es en los rostros de los personajes, son buenos, pero les falta algo de movimiento y expresión; no es nada para tirarse al drama, pero sí se llega a notar en algunos diálogos. Donde no tenemos ninguna queja es en los cinemas **FMV**, en los cuales se relata la historia, que en conjunto con los grandes temas musicales creados para el juego, logran transmitirte infinidad de emociones y sentimientos.

UNA VICTORIA CON HONOR

Estamos ante uno de los mejores juegos de estrategia que hayan salido a recientes fechas, y aunque no usa por completo todas las ventajas del Wiimote, no deja de ser bueno; por la historia y *gameplay* se vuelve una opción que ningún jugador debería perderse, ya que si no eres por completo seguidor del género, probablemente después de jugarlo, quedarás encantado con el estilo.

Los mejores tres de estrategia:

El género de estrategia, como cualquier otro, tiene grandes referentes; nosotros consideramos que las tres más grandes series que han existido son las siguientes (¿estarás de acuerdo?):

Final Fantasy Tactics:

Square Enix sabía del potencial de esta franquicia, así que decidió lanzar una subserie titulada **Tactics**, la cual lanzó en 1997 para una consola de 3d bits, pero fueron tantos los seguidores que logró atraer, que después se adaptó para el Game Boy Advance, y en próximas fechas llegará a Nintendo DS; de hecho en este mismo número puedes leer un previo de ese título. Su principal cualidad son las historias que maneja.

Ogre Battle:

Años antes de que **Final Fantasy** llegara al género, Enix lanzó al mercado en 1993 un juego para Super Famicom llamado **Ogre Battle**, un título con una mecánica que para los años en que apareció realmente dejó boquiabiertos a miles de personas; pero no fue sino hasta el año 2000 cuando la serie se consagró como una de las mejores obras de estrategia que se recuerden, nos referimos a **Ogre Battle 64**, obviamente para el Nintendo 64; contenía tantos detalles que impuso marca de memoria para un cartucho de 64, 320 megas.

Fire Emblem:

Como ya lo mencionamos, esta serie nació en Japón, y hasta hace poco se internacionalizó, pero lo que más destacamos de esta saga es que como muchos otros títulos de Nintendo, trata de mejorar lo ya establecido, o aportar un *gameplay* que lo diferencie del resto de juegos. La fuerza que tiene ahora gracias al juego de Wii asegura que se mantendrá por mucho tiempo en el mercado, por lo que una versión para Nintendo DS no sería nada raro.

Los expertos comentan...

MASTER

Desde su salida en América para Game Boy Advance, esta serie se ha colocado rápidamente dentro de las referentes del género, y eso se debe a su gran calidad en cuanto al sistema de batalla, que te obliga a pensar cada movimiento que harás, ya que en otros juegos del género puedes mover personajes de aquí para allá sin ningún problema. Una modalidad Wi-Fi no le hubiera venido mal, pero así como está es un gran juego, debes considerarlo para tu lista a los Reyes seriamente.

CROW

Con el nombre definitivo de **Radiant Down**, la nueva versión de **Fire Emblem** continúa lo visto en el Nintendo GameCube; la historia es interesante aunque nada que te apantalle durante mucho tiempo. Un detalle que no me agradó mucho es que gráficamente no se vio una evolución, de hecho luce casi igual que su antecesor. Lo mismo ocurre en el *gameplay*, aspecto en el que no hay tanta queja; sin embargo, me hubiera gustado una opción en línea para que se incrementara el grado de *replay value*.

PANTEÓN

Para ser sincero, el género de estrategia no es mi fuerte, pero sí puedo reconocer que la serie **Fire Emblem** es una de las mejores por sus interesantes historias, buenos personajes y genial *gameplay*. Ahora tenemos una muestra más con **Radiant Dawn**, para Wii, en donde se demuestra nuevamente el valor de esta franquicia que ha sabido entrar con el pie derecho en nuestro continente. Puedo recomendarlo sin dudarlo para los fans de la saga, o bien, para quien quiere adentrarse en el mundo de la estrategia y la magia de **Fire Emblem**.

"Es la primera vez que disfruto un videojuego"

Gabriela Romero

Mi historia Wii. *Gabriela Romero* Hacía mucho tiempo que no agarraba un control de videojuegos; ahora con el Wii es muy distinto. Desde la primera vez que lo jugué me gustó, es muy intuitivo. El solo hecho de poder jugar haciendo los movimientos naturales de un deporte como el tenis o el boliche, lo hace divertido desde cualquier punto de vista. Con mi familia paso muchos momentos agradables; es un sistema de videojuegos que nos mantiene en movimiento. Ahora ya no veo complicaciones en el uso de un control; es tiempo de invitar a mis amigas a que jueguen con el Wii.

Dinos tu historia Wii. www.clubnintendomx.com

Nintendo wii.com

TM y el logotipo de Wii son marcas registradas de Nintendo. © 2007 Nintendo

Centro de Entrenamiento

Por Panteón

¡Hola, entrenadores! Aquí estoy de nuevo con más sobre el mundo de los monstruos de bolsillo favoritos, los famosos "Pokémones", ¡ja, ja, ja, ja!; no lo pude evitar. Ya en serio, resulta que en el universo de **Pokémon** hay una nueva forma de jugar más allá del ya conocido Trading Card Game y de las múltiples versiones de videojuegos; se trata de ***Pokémon Trading Figure Game*** *(conocido por las siglas TFG). Como podrán imaginar, quise saber más* al respecto para compartirlo con todos ustedes, así que no dejen de leer, porque vamos a comenzar.

¿Qué son exactamente?

Seguramente se preguntarán de qué se trata **TFG**, pues déjenme decirles que es un gran concepto que combina la emoción de las batallas **Pokémon** con el bello arte de gastar tu dinero en figuritas para coleccionarlas y adornar tu cuarto o repisa. Tal vez han jugado alguna vez con unos pequeños personajes que vienen sobre disquitos con números llamadas **HeroClix**, pues **Pokémon Trading Figure Game** es sumamente similar; se trata de detalladas figuras de los monstruos que vienen sobre una base que contiene todas sus especificaciones y numerología para poder combatir entre ellas. Como podrás imaginarte, esta serie apenas está comenzando y no tiene tanta variedad, pero gradualmente irán apareciendo más expansiones para que tengas a tus **Pokémon** favoritos y puedas usarlos para el combate.

¿Cómo se juega?

El objetivo del juego es muy básico y radica –como en todas las demás versiones y variantes- en poner a un **Pokémon** a pelear contra otro, aprovechando sus habilidades y características. Tu misión es mover tu figura hasta la meta de tu oponente y evitar que se apodere de ella al defenderla con sus ataques (aquí es donde entra el juego de los números que trae cada **Pokémon** en su base). Si eres un fan de toda la vida de **Pokémon**, notarás que muchos de los elementos y mecánicas del juego original fueron acomodadas y modificadas para **TFG**; por ejemplo, cada jugador tira por turnos y puede usar tarjetas de entrenador para darle ventaja a su Pokémon en batalla; de igual manera puede atacar o moverse para crear una nueva estrategia.

¿Vale la pena?

En todos mis años de conocer **Pokémon**, he visto que el consumismo es la piedra angular del concepto. Incontables fans se gastan hasta el último centavo en comprar todos los productos de los monstruos de bolsillo, sea lo que sea; es parte de la llamada fiebre amarilla. Con la salida de **Pokémon Trading Figure Game** estoy seguro de que esos Pokémaniacos no perderán la oportunidad de conocer esta nueva forma de jugar con sus personajes favoritos, pero también hay quien lo piensa dos veces antes de sacar la cartera y sabe que primero es comprar una hamburguesa que una figurita de **Pikachu**. Así pues, tenemos la cuestión de si vale realmente la pena adentrarse en **TFG**; pues mi opinión es ésta: si eres un Pokéfan, no lo dudes, jugarlo es sumamente divertido y le da un respiro al concepto; si no te interesa el modo de juego, no hay problema, las figuras tienen un buen nivel de diseño y están muy padres aun si sólo las adquieres como adorno.

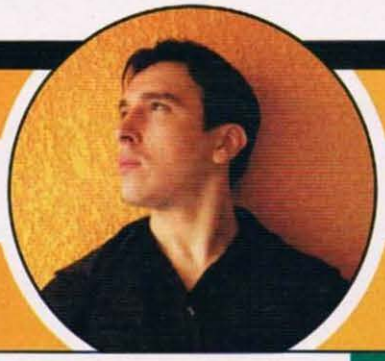
¿Qué tanta variedad hay?

Como en todo juego coleccionable, hay figuras más comunes que otras, además de las raras y las clásicas extremadamente raras. Hay varios paquetes de **Pokémon Trading Figure Game**, y en varios vienen figuras sorpresa. Aquí tengo sólo unos ejemplos de las figuras de acuerdo con su categoría para que te des una idea de toda la diversidad de los **Pokémon** que puedes encontrar:

Extremadamente raras	Raras	Poco comunes	Comunes
Charizard	Abra	Pikachu	Beedrill
Groudon	Absol	Raichu	Doduo
Ho-Oh	Dratini	Scyther	Ekans
Kyogre	Eevee	Torchic	Machop
Lugia	Meowth	Voltorb	Mareep

Entrevista con Ives Rountree

Para averiguar más acerca de **Pokémon Trading Figure Game**, decidí ir con mi gran amigo, Ives Rountree, quien amablemente respondió a todas mis preguntas para aclarar todas las dudas que pudiéramos tener los entrenadores y lectores de nuestra revista con respecto a este novedoso concepto.



Club Nintendo: Hola, Ives, muchas gracias por esta entrevista; ya tenía rato que no charlábamos, pero con la salida de la nueva forma de jugar **Pokémon**, no perdimos tiempo en consultarte, pues tú eres un gran conocedor de todo lo relacionado a esta franquicia tan popular. ¿Cómo has estado?

Ives: Muy bien, feliz de poder acompañarlos nuevamente.

CN: ¿Qué nos puedes comentar acerca de **Pokémon Trading Figure Game**?

Ives: Lo primero y más evidente es que finalmente se cumplen las expectativas que muchísimos fanáticos teníamos por mucho tiempo, un juego de figuras que representara de forma adecuada el espíritu del juego de **Pokémon**, pero más importante aun, que la calidad de las figuras fuera el óptimo. No me equivoco al decir que las del **TFG** son las mejor detalladas y pintadas de todos los juegos de figuras que hay actualmente.

CN: Cuéntanos básicamente de qué se trata **TFG**.

Ives: En pocas palabras es un juego de estrategia que consiste en ocupar la base del entrenador oponente, y para llegar a ella se usarán las habilidades de cada **Pokémon** que elijamos para ser parte de nuestro equipo, las cuales, junto con los poderes, se activan por medio de un nuevo e innovador sistema de giro que permitirá crear estrategias complejas.

CN: ¿Necesitas muchas figuras para jugar?

Ives: En lo más mínimo, de hecho se puede jugar teniendo de 3 en adelante, incluso hay un paquete de inicio que cuenta con todo lo que necesitas para empezar.

CN: ¿Considerás que esta nueva forma de juego opacará a las ya existentes como los videojuegos y el **Trading Card Game**, o simplemente se complementarán unas con otras?

Ives: Se complementará; inclusive hay un nivel extra en el cual complementa al universo de **Pokémon**, y me refiero al de coleccionabilidad; muchísima gente jugará **TFG**, pero mucha más adquirirá figuras por su enorme calidad de colección; no exagero al decir que las figuras tienen una calidad impresionante, ya que las esculpe y pinta Kaiyodo, la más famosa compañía de figuras de colección japonesas.

CN: ¿Qué ventajas tiene sobre **TCG**?

Ives: La ventaja principal radica en poder vivir en 3D finalmente el universo **Pokémon**, ya que eso no lo logra ni el DS ni el **TCG**.

CN: Como experto, ¿qué ventajas o desventajas le has visto a **TFG** (precio, disponibilidad, etc.)?

Ives: La principal desventaja en mi opinión será su mayor ventaja a la vez, y es el hecho de que es 3D, mientras que un deck de **Pokémon TCG** o un DS ocupan muy poco espacio; requerirás algo del tamaño de una caja de zapatos para almacenar tus figuras, y conforme tu colección aumente, ésta se convertirá en un problema difícil de resolver.

CN: ¿Podrías recomendar a **Pokémon Trading Figure Game** para alguien que jamás ha jugado nada de **Pokémon** en su vida o es algo "sólo para fans"?

Ives: De hecho lo recomendaría incluso antes que a los juegos de DS, ya que la mecánica de juego es tan sencilla que sólo requiere de unos minutos para aprender; de entre todas las modalidades que contiene **Pokémon**, ésta es sin duda la de mayor facilidad, y podría servir para introducir a este género tanto a jóvenes como adultos.

CN: ¿Cuántas figuras existen a la fecha de **Pokémon Trading Figure Game**?

Ives: El juego cuenta con 42 figuras incluyendo 4 entrenadores, además de 3 figuras de edición limitada conmemorando **Perla** y **Diamante**, logrando un gran total de 45, aunque está próxima a lanzarse la expansión con más **Pokémon** para elegir.

CN: Hasta ahora, ¿cuál es tu juego favorito de **Pokémon**? ¿**TCG**, **TFG** o videojuegos?

Ives: Es difícil elegir, pero actualmente diría que el **TCG** por su nivel de complejidad; el **TFG** inicia con el pie derecho, pero aun no hay demasiadas figuras de dónde elegir; el único problema del DS es el valor de repetición de juego, aunque en **Perla** y **Diamante** aumentó abismalmente; aun es mucho más interesante la rotación de estrategias en el **TCG**.

CN: ¿Cuál es tu figura de **Pokémon Trading Figure Game** favorita y por qué?

Ives: **Eevee** y **Groudon** como figuras, porque ambos tienen un valor sentimental muy especial para mí; colecciono **Eevees** desde que salió la versión **Azul**, y **Groudon** me ayudó a ganar 7 rondas en la copa de profesores; con respecto a **Meowth** y **Murkrow**, diría que sus habilidades y movilidad dentro del juego los hacen básicos en todos mis equipos del **TFG**.

CN: ¿Puede haber torneos de **TFG**? Y si es así, ¿a dónde pueden los Pokémaniacos asistir?

Ives: Manténganse muy atentos a nuestra página: www.animeclandestino.com para conocer cuándo se llevaran a cabo; 2008 verá el inicio de un circuito de torneos para el **TFG** también.

CN: Bueno, Ives, te agradecemos esta entrevista y esperamos pronto verte en algún evento y continuar con los retos **Pokémon**.

Ives: Al contrario, siempre estamos felices de poder mantenernos en contacto para informar sobre las novedades del mundo **Pokémon**.

Hemos llegado al final de esta sección... por ahora. Con la llegada de **Pokémon Trading Figure Game**, estaremos muy pendientes de los próximos eventos y posiblemente estaremos en algunos torneos, así que a preparar bien tus equipos, pues el desafío **Pokémon** está lejísimos de terminar. Por mi parte, sigo disfrutando de **Pokémon Peral**; mi equipo encabezado por **Kabuto** y **Charizard** sigue sembrando el terror por donde quiera que va.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

¡AHORA NO TENDRÁS A DÓNDE ESCAPAR!
UNA DE LAS SERIES MÁS ACLAMADAS DEL GÉNERO DE PELEAS -Y UNA DE LAS MÁS CONTROVERSIALES- ES MORTAL KOMBAT; ESTA SAGA HA TENIDO NUMEROSAS VERSIONES, PERO CASI SIEMPRE LAS QUE HAN LLEGADO A LOS DIVERSOS SISTEMAS PORTÁTILES NOS DEJAN ESPERANDO ALGO MÁS. POR FORTUNA, MIDWAY AHORA NOS TRAE ULTIMATE MORTAL KOMBAT, EL CUAL ES UNA ADAPTACIÓN DEL POPULAR UMK3 QUE VIMOS HACE MUCHOS AÑOS EN ARCADIA Y SNES; PERO PARA DARLE UN VALOR AGREGADO, INCLUYERON EL EXCELENTE MODO PUZZLE KOMBAT. SI ERES FAN DE MORTAL KOMBAT, SIGUE LEYENDO PARA QUE VEAS EL PORQUÉ SÍ VALE LA PENA ADQUIRIR ESTE JUEGAZO Y LLEVAR LA VIOLENCIA ADONDEQUIERA QUE VAYAS.

POR FIN UN BUEN MK PORTÁTIL

Cuando salió el primer **Mortal Kombat** para el Game Boy "tabique", nos maravillamos por su música y gráficos, pero su movilidad era malísima. Tiempo después, **MKII** tuvo un mejor control, pero muy pocos personajes y era gráfica y musicalmente pobre. La salida de **Mortal Kombat Tournament Edition** para el GBA nos hizo pensar que jamás tendríamos un **MK** decente para traer en nuestros bolsillos... hasta que llegó **UMK**. Esta entrega es sumamente divertida y contiene una gran cantidad de personajes a elegir, cada uno con sus múltiples movimientos, Fatalities y movimientos finales; además de que tiene un control sumamente cómodo con una excelente respuesta. Pero eso no es todo, una de las cosas que nos agradó sobremanera fue que decidieron poner en la pantalla en donde no se está llevando a cabo la acción, todos los poderes, Fatalities, Animalities, Friendships y Babalities del personaje que estás usando. ¡Olvídate de traer tu hojita con los movimientos!

KOMBATIENTES

Como podrás imaginarte, en **Ultimate Mortal Kombat** tendrás una gran gama de personajes a elegir, claro que no todos estarán disponibles de entrada. Aquí tenemos la lista de peleadores que encontrarás en cada modo de **UMK**.

-Seleccionables de inicio: UMK: Kitana, Reptile, Sonya, Jax, Nightwolf, Jade, Scorpion, Kano, Sub-Zero, Sektor, Sindel, Stryker, Cyrax, Kung Lao, Kabal, Sheeva, Shang Tsung, Liu Kang, Smoke.
-Puzzle Kombat: Sub-Zero, Nightwolf, Ermac, Baraka, Sindel, Scorpion.
-Ocultos: UMK3: Mileena, Ermac, Classic Sub-Zero, Ninja Smoke
-Puzzle Kombat: Kenshi, Bo' Rai Cho, Jade, Kabal, Mileena, Raiden
-No seleccionable: UMK3: Noob Saibot
-Jefes: Motaro and Shao Kahn

ESCENARIOS

Uno de los atractivos visuales de la serie es su variedad de áreas de combate, las cuales aunque varían entre sí, conservan el estilo y concepto de **Mortal Kombat**. Algunos de los escenarios cuentan con algún secreto oculto, como por ejemplo, pistas para obtener a los peleadores secretos y cosas por el estilo. Por su parte, el modo Puzzle Kombat tiene sitios traídos de su versión casera, los cuales reconocerás inmediatamente si eres fan de la saga.

FINISHING HIM!

Los famosos Fatalities están presentes en todos los **Mortal Kombat**, y por supuesto no podían faltar en esta excelente versión portátil, con toda la violencia, sangre y cariño de siempre. Cada personaje tiene sus propios Fatalities, Babalities, Friendships, Animalities y los divertidos Stage Fatalities para aniquilar de una vez por todas a sus oponentes. Adicionalmente, cada escenario del modo Puzzle Kombat tiene su propio Stage Fatality cuando derrotas definitivamente a un adversario. Lo mejor de todo es que ahora no te costará tanto trabajo realizarlos, pues como están en la otra pantalla, no necesitarás memorizarlos forzosamente; esta es una de las mejores ideas que han tenido con relación a este tipo de movimientos.

PUZZLE KOMBAT

Como te comentamos anteriormente, el divertido modo Puzzle Kombat viene incluido en **UMK**, para regocijo de los fans de la serie y este adictivo género. Por si no lo conoces, te diremos que se trata de un puzzle simple, pero muy desafiante; tu deber es acomodar las piezas que caen de *acuerdo con su color y hacerlas desaparecer* cuando usas un emblemita de **Mortal Kombat** del mismo color. Al crear cadenas, puedes enviarle castigos a tu contrincante, y para hacerle la vida imposible, cada personaje tiene un poder especial que ocasionará un cambio o tendrá un efecto sumamente malo en su área de juego. Este modo aumenta muchísimo el *Replay Value* de este sensacional juego.

RETA CUANDO QUIERAS Y DONDE QUIERAS

Tal vez el detalle más sobresaliente de este gran título es que puedes jugar con un oponente de manera inalámbrica y todavía mejor, hacerlo en línea vía Nintendo Wi-Fi Connection. Es común que al enfrentarte a tu hermano o a un amigo cientos de veces, se tomen la medida; pero cuando hablamos de que puedes competir contra cualquier jugador alrededor del mundo, comprenderás que el reto no tiene fin. Si crees que eres un verdadero maestro de **MK**, ¡atrévete a lanzar un desafío a nivel mundial con **UMK**!

SUMAMENTE RECOMENDABLE

Los fans de los juegos de pelea ya ansiábamos un título al estilo de la vieja escuela, ¡y qué mejor que un **Mortal Kombat** para ponernos a retar entre cuates en cualquier parte y momento! Como podrás imaginarte, no dudamos en recomendarte este juego ampliamente; es una de las mejores opciones si te agrada el género de los guamazos. ¡Que empiece el torneo!

Mortalidades

-El concepto original de **Mortal Kombat** fue inspirado en la película de **Jean-Claude Van Damme**, *Bloodsport*, en donde se libra un torneo secreto de artes marciales. Adicionalmente, **Johnny Cage** está modelado a semejanza del personaje de **Van Damme**, **Frank Dux**; como **Jean-Claude** ya tenía un compromiso en un juego para Sega Genesis, no pudo participar en **MK**. Curiosamente, dicho juego se canceló.

-La historia del torneo en una isla privada tuvo su inspiración directa en la película de **Bruce Lee**, *Enter the Dragon*. **Liu Kang**, el héroe de la serie, está modelado a partir del gran artista marcial chino.

-El personaje **Ermac** se originó como un error del primer **Mortal Kombat** de Arcadia, en el que **Reptile** sufría un cambio de color y su nombre se volvió **ER MAC** ("error macro"); después de un poco de controversia, los desarrolladores decidieron crear al peleador de manera oficial.

-**Ed Boon** siempre ha dicho que su personaje favorito es **Scorpion**.

Los expertos comentan...

MASTER

Hablar de **Mortal Kombat** es hacerlo de una de las mejores series de juegos de pelea que hayan existido, y aunque algunas de sus versiones en 3D dejaron mucho que desear, en los 2D nunca han existido problemas; de hecho creo que el **Mortal Kombat 2** es el mejor de la franquicia, seguido muy de cerca precisamente por **UMK3**. Esta adaptación a Nintendo DS lo tiene todo, movilidad idéntica al original, todos los personajes, y por si fuera poco en la segunda pantalla te muestran los movimientos especiales que puedes realizar, en pocas palabras es el mejor **MK** portátil.

CROW

Esta versión quizá fue una de las mejores aportaciones que tuvo el SNES en sus días finales, la cantidad de personajes, movimientos y escenarios fue una conjugación de elementos que lo llevaron a la cima y ahora vemos reflejado tal efecto en la versión diseñada para Nintendo DS, aquí podremos disfrutar de toda la acción característica de la saga con un buen trabajo en imagen y *gameplay*. El uso de la pantalla táctil es prácticamente nulo, pero no es un inconveniente, puesto que el juego está diseñado para los botones y pad.

PANTEÓN

Una de mis series favoritas de los juegos de peleas es **Mortal Kombat**; siempre me ha gustado y deseé tener un **MK** decente para poder llevar a todos lados... por fin mi sueño se hizo realidad con **Ultimate Mortal Kombat**, el cual está genial y tiene muchos elementos como para comprarlo sin remordimientos. Lo que no puedo comprender es por qué no se fueron mejor con **Mortal Kombat Trilogy**, pero de cualquier modo, es básicamente el mismo juego. ¿Alguien quiere retar? ¡Mi **Scorpion** siempre está listo!

QHDD...

¿qué hay dentro de...

Kunio-kun?

Por Spot

Hola, chavos, heme aquí de nuevo con un tema muy interesante; sé que muchos conocen juegos como **Nintendo World Cup**, **Double Dragon II** (GB), y **River City Ransom**, pero pocos realmente saben que todos tienen un elemento en común: uno de los personajes más notorios del mundo de los videojuegos, pero que casi no es conocido en nuestro continente. Pónganse cómodos, porque les voy a comentar quién es y por qué es tan singular este personaje que bien se merecía un CN Profile, pero quisimos darle más espacio y un buen reconocimiento por su trayectoria. Comencemos de una vez con este artículo sobre el gran **Kunio-kun**.

Nekketsu Kouha Kunio-kun fue el primer título de la serie.

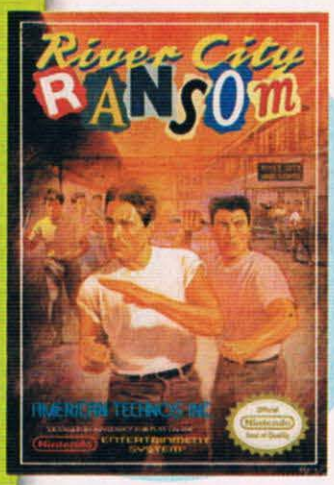
El inicio de la saga

La serie de juegos de **Kunio-kun** es una de las franquicias más populares y exitosas de la compañía conocida como Technos, los responsables de otra gran saga: **Double Dragon** (tiempo después todas las franquicias fueron compradas por Million Corp.). El primer título fue **Nekketsu Kouha Kunio-kun**, el cual se traduce en algo como "Tipo duro Kunio de Nekketsu", siendo Nekketsu el nombre de la escuela de **Kunio**. El sufijo "kun" después de su nombre es una palabra que denota respeto y se le da a los jóvenes hombres de manera informal.

Kunio-kun ha aparecido en un gran número de títulos.

¿Quién es Kunio-kun?

Kunio es un estudiante de la escuela Nekketsu, el cual siempre está dispuesto a defenderla de los demás colegios rivales. Su forma de ser denota su gran confianza en sí mismo, teniendo el estereotipo clásico del "tipo duro". En la mayoría de las americanizaciones de sus juegos es conocido como **Alex** o **Crash Cooney**; **Kunio** obtuvo su nombre del presidente de Technos, Kunio Taki. A pesar de ser un sujeto con una actitud seria y un poco de egocentrismo, **Kunio** tiene una novia y en algunas ocasiones hace equipo con su amigo **Riki**, de otra escuela. Pero no solamente se le va el tiempo en repartir guamazos; Kunio es un buen deportista y lo ha demostrado al estelarizar una buena cantidad de juegos de fútbol, dodgeball y otros.



Nosotros siempre preferimos las versiones originales; realmente es una lástima que no hayan llegado a América...

Kunio en América

Como te comentamos anteriormente, las aventuras y títulos de Kunio-kun sí llegaron a nuestro continente, pero como en muchas ocasiones, dichos juegos sufrieron muchos cambios y se regionalizaron para hacerlos más atractivos para los videojugadores americanos. Aquí pudimos checar juegos como **Renegade**, **River City Ransom**, **Super Dodge Ball**, **Crash 'n the Boys: Street Challenge** y **Nintendo World Cup**, entre otros. A todos ellos se les removieron muchos detalles tradicionales de Oriente. En Japón, **Kunio** es muy importante y gozó de una buena popularidad en los tiempos del auge del Famicom, Game Boy y Super Famicom; él fue estelar en más de 23 entregas de la serie de **Kunio-kun**, incluyendo también ciertas versiones de Arcadia.

El juego que comenzó todo

La trama del original **Nekketsu Kouha: Kunio-kun** para Arcadia gira en torno al ataque de unos estudiantes de Hanazono High School a Nekketsu, quienes están dirigidos por **Samenija Riki**. Siendo el más rudo protector de Kennetsu High School, **Kunio** sale a enfrentarlos y **Riki** reconoce su valor. Esta entrega fue regionalizada bajo el nombre de **Renegade**, usando temáticas más occidentales como una damisela en peligro a la que hay que rescatar.

El mejor de la serie

Sin lugar a dudas, **Shin Nekketsu Kouha: Kunio Tachi no Banka**, o simplemente **Kunio Tachi no Banka**, es la mejor de las entregas de la serie de **Kunio-kun** (tomando en cuenta el concepto original *Beat 'em Up!*). Lamentablemente, sólo fue lanzado en Japón en 1994 para el Super Famicom. En esta parte de la saga, **Kunio** y **Riki** son encarcelados injustamente por un accidente en moto. Durante su estancia en la celda 218, conocen a **Mamoru**, compañero del padre de **Kunio**, quien después de una pelea, ayuda al par de personajes a escapar para que puedan reestablecer el control de las escuelas Nekketsu y Hanazono, las cuales cayeron en poder de **Sabu**, el enemigo de los dos héroes.

Kunio y **Riki** se reúnen con sus novias **Misako** y **Kyoko** y se lanzan a investigar qué hay detrás de los ataques y de paso, limpiar sus nombres. El *gameplay* de este juego es muy cómodo y superior a otras versiones, además cuenta con diversos movimientos especiales y un modo en donde debes combatir arriba de tu motocicleta. Es una lástima que no haya llegado a América, pero de haber sido así, seguramente lo habrían modificado y tal vez hubiera perdido la esencia.

El toque japonés

En el Lejano Oriente, los juegos de la serie de **Kunio-kun** contienen muchas referencias y tradiciones japonesas, aunque muchas de sus historias fueron cambiadas para no fomentar las peleas interescolares en América. Nekketsu es el japonés de "sangre caliente" lo cual se entiende como "sin miedo"; Hanazono quiere decir "jardín de flores". Al principio, **Kunio** y **Riki** son rivales, pero muy pronto se convierten en feroces aliados que no dudan en defender a sus escuelas de sus enemigos (temática común en el floclor japonés).

Juegos que llegaron a América:

Aquí tenemos una lista de los títulos de la serie que sí llegaron a nuestro continente, pero que lo hicieron con muchos cambios, dejando fuera toda referencia de **Kunio** y su historia. No obstante, su legado queda y bien vale la pena conocer en qué juegos tuvieron su origen en la saga de **Kunio-kun**. Uno de los más significativos es sin duda **Double Dragon II**, para Game Boy, pues es curioso que era un juego de **Kunio**, pero fue adaptado para la serie más conocida (al menos en América) de Technos: **Double Dragon**.

NOMBRE ORIGINAL	SISTEMA	FECHA	LOCALIZACIÓN
Nekketsu Kouha Kunio-kun	Arcade	1986	Renegade
Nekketsu Kouha Kunio-kun	Famicom	1987	Renegade
Nekketsu Kouko Dodgeball-bu	Arcade	1987	Super Dodge Ball
Nekketsu Kouko Dodgeball-bu	Famicom	1988	Super Dodge Ball
Downtown Nekketsu Monogatari	Famicom	1989	River City Ransom
Nekketsu Kouko Dodgeball-bu: Soccer-hen	Famicom	1990	Nintendo World Cup
Nekketsu Kouha Kunio-kun: Bangai Rant o-hen	Game Boy	1990	Double Dragon II (adaptación)
Nekketsu Kouko Soccer-bu: World Cup-hen	Game Boy	1991	Nintendo World Cup
Bikkuri Nekketsu Shinkiroku: Harukanaru Kin Medal	Famicom	1992	Crash'n the Boys: Street Challenge
Bakunetsu Dodge Ball Fighters	GBA	2001	Super Dodge Ball Advance
Downtown Nekketsu Ransom EX	GBA	2004	River City Monogatari EX

Un gran personaje

Como podrás darte cuenta, **Kunio** trascendió en ambas partes del mundo, pero por desgracia, no pudo tener el reconocimiento merecido por los cambios que sufrieron sus títulos. Por esta razón decidimos hacer este ¿Qué hay dentro de...? Para que todos lo conozcan y puedan apreciar más sus juegos y sus reginonalizaciones. Si tienes algún comentario o te gustaría que habláramos de un tema en especial, no lo dudes y escríbenos a la dirección de nuestra revista. ¡Hasta la próxima!

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

PANTEÓN

¡Bienvenido seas a la sección más nostálgica y cuchicuchezca de nuestra revista! Yo soy Panteón, y te invito a que revivas un juego bastante bueno que muchos no conocieron y el cual pasó casi inadvertido. Se trata de un puzzle fuera de lo común que supo aprovechar muy bien las capacidades del viejo Nintendo 64 a finales de la década de los años noventa; Wetrix fue una de esas raras opciones que jugaban con el nombre del puzzle más famoso del mundo, pero le daba un giro bastante bueno al incorporar un elemento clave: el agua. Si quieres conocer más acerca de este juego, no dejes de leer estas páginas que están llenas de historia y tienen el eco de las antiguas batallas del pasado.

Wetrix

N64, 1998

Como gran fan de este género, no podía dejar pasar casi ningún título que se trata de piezas cayendo, pero a diferencia de la mayoría de los puzzles en donde se trata de ir desapareciendo bloques; en **Wetrix** el objetivo es crear lagos para almacenar el agua que cae encerrada en burbujas, para después evaporarla con la bolas de fuego que te dan. Obviamente esto suena sencillo, pero es más complicado de lo que parece; **Wetrix** requiere de toda tu habilidad y reflejos para ir modificando el entorno para que las cosas no se salgan de control; pero más allá de eso, tienes que tener una buena planeación, pues tienes muchas cosas en contra que debes cuidar al mismo tiempo que las piezas continúan cayendo. Vamos a ver esto con un poquito más de detalle.

Comenzando a jugar

Wetrix tiene varios modos de juego, incluido el de Vs., en donde puedes retar con otro jugador; pero básicamente el objetivo es el mismo. Al principio tienes una plataforma plana que será tu base durante todo el juego; tu deber es ir acomodando las diversas piezas que caen para ir creando lagos y evitar que se derrame el agua que viene en prácticas burbujas; si permites que se tire demasiada, el juego terminará. Para hacer los laguitos necesitas los bloques llamados Uppers; éstos se unirán a la base tan pronto como la toquen. Los Downers tienen el efecto opuesto, pues hacen descender lo construido según su forma; estas piezas aparecerán con menor frecuencia, pero son de gran utilidad para darle forma a tu construcción.

¿Y el agua?

De manera aleatoria, las burbujas que contienen el agua irán cayendo; tengas o no listo un lugar para depositarlas. De acuerdo con el número de burbujas que te "lancen" simultáneamente, será la cantidad de agua que deberás contener lo mejor que puedas. Lo genial de este juego es el valor físico que le dieron al agua, pues se comporta tal y como si fuera real; a veces tendrás que soltar una serie de burbujas de manera que se derrame y llene varios lagos a la vez. El otro tipo de "pieza" importante es la Fireball; con ella podrás evaporar instantáneamente el cuerpo de agua que toque, lo cual es la forma real de obtener puntos; mientras más grande sea el lago a evaporar, más puntos obtendrás, pero eso no es todo, pues hay formas de incrementar tu puntuación; sigue leyendo.

¡Bomba!

No son estrictamente piezas como tales; más bien son tu peor pesadilla o tu mejor aliada, si sabes o no cómo manejarlas. Las bombas pueden ser manipuladas como una pieza normal, lo cual quiere decir que es posible moverlas a donde tú quieras. Cuando entran en contacto con tu plataforma, estallarán destruyendo lo que esté en su radio de explosión; el problema principal es que dejan huecos en la base, lo cual ocasiona filtraciones de agua; no te preocupes, pues con un Upper puedes reparar el hoyo y obtener puntos por ello. Cuando una plataforma tiene demasiados lagos, te dan una Smart Bomb, la cual vuelve a poner plana a la plataforma y pone en ceros los niveles de Earthquake y Water; en otras palabras, es como resetear tu partida, pero la velocidad de las piezas y tus puntos permanecen igual. Por último debes tener mucho cuidado de no dejar caer una bomba en un hueco hecho por otra, porque esto ocasiona un efecto llamado Rebomb, en donde tres bombas que no pueden ser controladas caerán al azar de manera simultánea, afectando por completo toda tu base.

Otros peligros

Conforme vas progresando en el juego y subiendo de nivel, molestos elementos aparecerán en juego y te harán la vida de cuadritos; la primera de estas cosas es el Ice Cube. Este cubito caerá en alguna parte de tu área de juego y no puede ser corregida su trayectoria; si toca algún cuerpo de agua, éste será congelado automáticamente, lo cual es malo porque no puede evaporarse; si lo tocas con una Fireball, sólo lo descongelarás. El agua convertida en hielo tarda un poco para volver a la normalidad, usualmente no es lo suficientemente rápido como para evaporarla con la siguiente Fireball, así que debes tener cuidado. Por otra parte, puede darse el caso de que un Ice Cube te salve la vida, pues el hielo no se puede derramar...

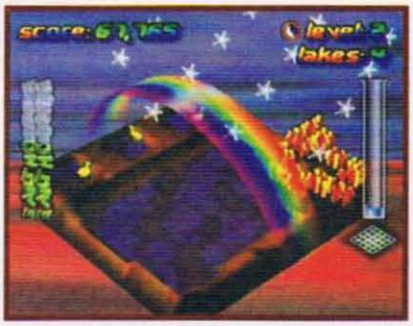
Minas y la lluvia

Las otras molestias que pueden aparecer en tu juego son las minas que flotan en los cuerpos de agua; estas cositas no parecen ocasionar muchos problemas y desaparecen después de un rato (si caen en tierra firme, lo hacen más rápido); el problema es que si tratas de evaporar un lago que tenga una mina, sólo podrás hacerlo con una pequeña cantidad de agua y el elemento explosivo estallará dejando un hueco como una bomba. Por último, de vez en cuando comenzará a llover, lo cual subirá los niveles de agua lentamente. El lado malo de la lluvia es que si no tienes una barrera alrededor de tu plataforma o hay fugas de agua, poco a poco se puede subir el contador de agua derramada.

¡¡Terremoto!!

Lo peor que te puede pasar en **Wetrix** es que llenes todo el contador de Earthquake, lo cual sucede cuando hay demasiada "tierra" construida en tu plataforma. El terremoto ocasionado por esta situación crea un caos total en tu base y absolutamente todo queda medio destruido, con huecos y partes de tierra irregular. Sobrevivir a un Earthquake es algo titánico; si no tienes una Smart Bomb es casi imposible, así que esto debe ser evitado a toda costa. Si todavía te cuesta trabajo evitar los terremotos, puedes hacer más de seis lagos y obtendrás una Smart Bomb.

Patitos y arco iris



No todo está en tu contra en **Wetrix** (aunque así lo parezca); si eres lo suficientemente hábil, podrás obtener elementos que multiplicarán tus puntos al momento de evaporar el agua, conseguir estas cosas buenas de la vida requiere de una buena estrategia y de paciencia, ¡pero vale la pena cuando ves los resultados! Los patitos de hule aparecen en los lagos cuando alcanzan dos piezas de profundidad; esto puede ser conseguido sin mucho problema con las piezas en aro; cada patito en pantalla multiplicará el puntaje y su efecto es acumulable, claro que debes conservarlos para gozar de sus beneficios. Los arco iris aparecen en el lago más grande que tengas una vez que haya alcanzado la profundidad necesaria (usualmente dos piezas); al combinar el arco iris con los patos obtienes muchos puntos por evaporación de agua, reparar huecos y otras cosas más. Claro está que el arco iris desaparecerá si evaporas el lago mayor; pero no los patos.

Tips

Si tienes la oportunidad de jugar este increíble título, no lo debes dejar pasar; si así sucede, tengo unos buenos tips para conseguir más puntos y sobrevivir, pues créeme que si no le agarras la onda, es sumamente difícil hacerlo.

-Hielo seco

Los Ice Cube son una molestia mayor, especialmente porque un laguito congelado pierde sus patos y arco iris mientras esté en ese estado; por esta razón, una vez que veas en la pantalla la advertencia de que se acerca un cubo, observa bien en dónde va a caer para que pongas una pieza en dicho lugar (te puedes dar cuenta por la sombra); si logras que el hielo caiga en tierra seca, ganarás puntos por Dry Ice Cube y su efecto será nulificado.

-Evita el terremoto

Una vez que experimentas tu primer Earthquake, no te quedan ganas de volver a pasar por la misma situación. Evitarlo no es tan complicado como parece, pues el chiste es que en un lado de la plataforma hagas tus lagos y todos los Uppers que no uses los avientes en el otro extremo. Cada que aparezca una bomba, úsala para volar dichas piezas y listo; si no hay agua cerca, un hueco no te causará problemas y podrás repararlo cuando puedas.

Otro truquito es que puedes usar las Fireballs para deshacerte de las piezas innecesarias; cuando una de éstas cae en tierra seca, ocasiona un cráter de buen tamaño, pero no perfora la plataforma.

-Paredes delgadas

Los Downers no sirven sólo para desaparecer Uppers, sino que también te ayudarán a hacer más angostas las paredes de tus lagos. Dominar esta técnica requiere práctica y buen pulso, pues podrías crear fugas o unir innecesariamente dos lagos; no obstante, es sumamente útil porque hay menos probabilidades de llenar la barra de Earthquake y cabe más agua en tus lagos.

-Ejemplo de una buena plataforma

Ganar en **Wetrix** es difícil, pero no imposible; aquí muestro la forma de tener una buena base para ir consiguiendo muchos puntos sin que requiera tanta habilidad o que seas un experto. Tú mismo puedes ir mejorando esta base para acumular más patos y arco iris, pero todo depende de tu práctica y tenacidad. Eso sí, no recomiendo que trates de crear demasiados lagos o que trates de hacer delgadas sus paredes si no tienes la suficiente experiencia o si te ves en problemas; un error puede arruinar horas de trabajo.

1. Ubica una pieza recta en la parte superior
2. Tres piezas de aro (x2) servirán para tener tres laguitos con patos.
3. Crea un lago mayor, preferentemente en forma de "L". Éste será el que evaporarás cuando tengas arco iris.
4. Esta zona es para dejar caer las bombas.

Wetrix es uno de mis puzzles favoritos; no tiene la misma acción rápida y violencia como Pokémon Puzzle League (o en su caso, Tetris Attack), pero sí es sumamente divertido y desafiante. Me gusta más jugarlo solo, pero eso no quiere decir que no sea recomendable para las retas. Ojalá decidan lanzarlo para la Consola Virtual para que todos tengan oportunidad de tenerlo; si no es así, no dudes en adquirirlo si lo ves en alguna tienda o tianguis. Por ahora, hemos llegado al final, pero ya sabes que puedes enviarme tus correos con anécdotas, preguntas y peticiones a: panteon@clubnintendomx.com y por correo ordinario a la dirección de la revista. ¡Hasta pronto!

Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Touch the heaviest item.
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite

Wario EVOLUCIÓN

1 En 1989 Wario apareció por primera vez en el mundo de los videojuegos, pero no lo hizo como protagonista, más bien el era el enemigo principal dentro del título Mario Land para Game Boy; aunque gustó tanto que se ganaría sus propios juegos.

El NES ha sido uno de los mejores sistemas que han existido, tuvo juegos memorables, y curiosamente, el último título que salió para esta consola fue **Wario's Woods**, perteneciente al género de los *Puzzles*.

2 Algunos años después, salió para el Game Boy el título de **Wario Land**, y fu tanto su éxito que en 1998 tuvo una secuela, pero ahora para el Game Boy Color. Si lo notas, la imagen es muy parecida a la del primer juego, sólo que ya se notaba de mejor manera el carácter de este sarcástico personaje.

Los colores en el arte se notan más definidos; fue en este momento cuando la carrera de **Wario** a la fama comenzaba.

La serie **Wario Land** fue tan popular que llegó al Virtual Boy; el juego la verdad era muy bueno, dejó las bases para posteriores aventuras del personaje.

Para principios de la década, el famoso personaje tuvo una cuarta parte de su saga, pero ahora para Game Boy Advance, lo que ayudaba a lograr mejores efectos visuales además de unos mundos más complejos, todo un juegazo que debe estar en tu colección seas o no fan.

Este simpático Wario aparecía en **Wario Land 3**, el título es un clásico, pero lo que vale la pena de esta imagen es apreciar que puede tomar diferentes aspectos, si eres observador, lo debes reconocer de **Wario Ware** para Wii.

3 Para el Nintendo 64 no tuvo una aparición como personaje estelar, pero si lo pudimos ver en varios títulos como **Mario Kart** o **Mario Golf,** en la imagen de la izquierda lo podemos ver sobre su Kart, dispuesto a obtener el primer lugar de la competencia.

No podía faltar en los **Mario Party,** donde como siempre su gusto por el dinero se deja ver a casa segundo, y si no nos crees, ve su sonrisa; al cuando tiene una moneda cerca, pareciera que es lo que más le interesa obtener.

5 Para el año 2003, **Wario** dio uno de los pasos más importantes de su carrera, ya que por fin aparecía como estrella de un juego para consola casera, y lo hizo de gran forma, en el popular **Wario World**, donde dejaba ver la fuerza que podía generar.

Los deportes son una buena manera de distraerse, **Wario** lo sabe muy bien, por tal motivo ha participado en varios títulos del estilo, por ejemplo, aquí lo tenemos jugando beisbol en el Nintendo GameCube, con todo y su bate personalizado.

4 Uno de los cambios más significativos que ha tenido Wario, se dio en el año 2003, cuando en lugar de las aventuras a las que nos tenía acostumbrados, ahora nos brindaba horas de diversión por medio de varios microjuegos en la serie **Wario Ware**.

La serie comenzó en el Game Boy Advance, pero al poco tiempo dio el salto al Nintendo GameCube, y posteriormente al Nintendo DS.

6 Para el Nintendo DS, acompañó a Mario en su debut como personaje seleccionable en **Super Mario 64 DS**, aunque posteriormente tuvo su propia aventura en **Wario: Master of Disguise**, en el cual, de acuerdo con el disfraz, podía tener varios poderes.

La entrega más reciente de los **Wario Ware** fue para el Wii, en el que el uso del control lo vuelve el juego más adictivo de toda la franquicia. Debes jugarlo.

En **Mario Kart: Double Dash!!** también lo pudimos controlar, sólo que ahora lo acompañaba su hermano **Waluigi**. El auto que conducían, era un Cadillac, digno para la fama de Wario.

7 Los años pasan, pero el gusto de Wario por las monedas no cambia para nada, y en esta imagen de **Mario Party 8**, podemos notarlo, prácticamente un clon de la que vimos para Nintendo 64 en la primera parte de la saga.

El estilo de arte que se usó en los **Mario Striker**, para Nintendo GameCube y Wii es muy similar, en ambos se aprecia la furia del **Wario**, así como su determinación para ganar cada pelota que se encuentre en juego.

Para Wii no se sabe de algún título exclusivo para **Wario**, aunque no dudamos que pronto se de a conocer algo, de cualquier modo, lo podremos disfrutar en la participación que tendra dentro de **Super Smash Bros. Brawl**, que si todo sale bien, aparecerá en febrero.

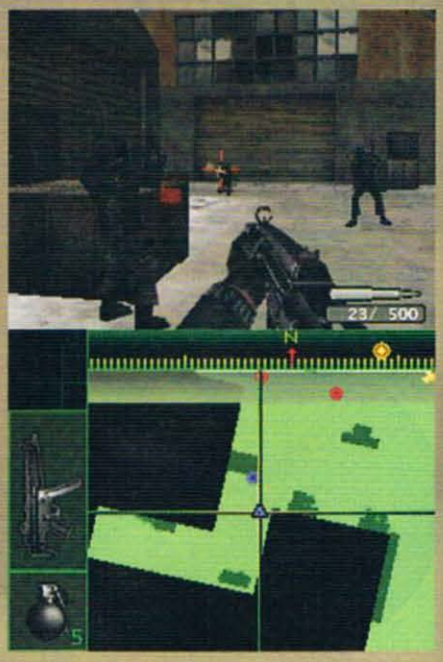
CALL OF DUTY 4 MODERN WARFARE

¡Lleva la guerra contigo!
Toda la emoción de los combates de la afamada serie Call of Duty llega al sistema portátil consentido de los videojugadores con todos los elementos que la han caracterizado como una de las mejores del género; Modern Warfare aprovecha muy bien las capacidades del Nintendo DS para ofrecernos una excelente aventura de disparos como pocas veces hemos visto. Realmente es una experiencia sobrecogedora el entrar en un combate tan realista y traerlo contigo a cualquier parte a donde tus pasos te lleven. Si te agradan las armas y sentir la intensidad de las balas zumbando tus oídos, no dejes de leer este artículo para que te enteres de todo lo que Call of Duty 4: Modern Warfare tiene para ti.

©2007 Activision Inc.

¿De qué trata?

En **Modern Warfare** eres un soldado más listo para entrar en acción; a tu disposición estará toda una gama de armamento moderno que te servirá para defender tus ideales; pero no sólo eso: también podrás divertirte mientras te ves rodeado de adversarios y situaciones peligrosas. Lo mejor de todo es que no solamente se trata de un juego donde corres y disparas, sino que inclusive tienes que ir cumpliendo diversos objetivos tanto a pie, como a bordo de vehículos de asalto que te darán un poco de ventaja sobre el numeroso ejército enemigo. Como todo buen soldado, comienzas por lo básico; pero a diferencia de otros juegos en donde tienes que pasar un entrenamiento que te aburre, en **CoD4** estarás antes de lo que te imaginas ganándote el privilegio de usar tu uniforme.



GRÁFICOS	2.0
SONIDO	2.0
GAMEPLAY	1.0
HISTORIA	1.5
DIFICULTAD	1.5
RANKING CN	8.0

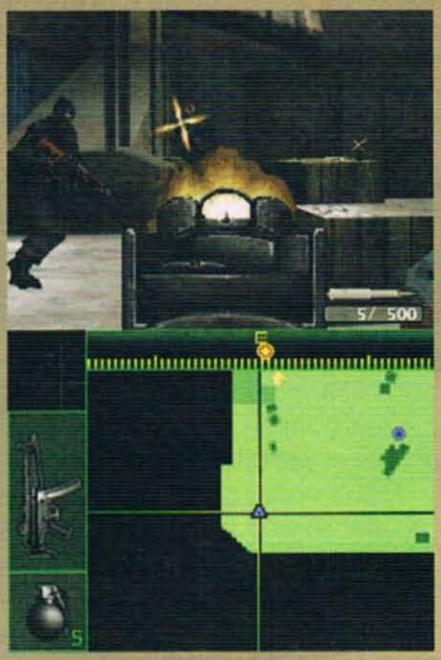
Controles amigables

El detalle que nos gustó mucho desde el primer momento de probar **CoD4** fue definitivamente el control. Casi todas las acciones son controladas por medio de tu *Stylus* y del Pad direccional del NDS; aunque si necesitas acostumbrarte un poco al *gameplay*. Además de los movimientos básicos como moverte, agacharte, disparar y arrojar granadas, también deberás emplear tu *Stylus* en ciertas situaciones para desactivar bombas, trampas e inclusive para defenderte en combates cuerpo a cuerpo con algún enemigo.

Porque variar es bueno...

Durante tus peripecias en la guerra tendrás que enfrentar diversos retos como resistir invasiones, infiltrarte en cuarteles enemigos y escapar de un problema demasiado grande para ti solo; todo se lleva a cabo en escenarios bastante realistas y variados; podrás estar atrincherado repeliendo un ataque y en cuestión de segundos subirás a un vehículo para avanzar a una nueva área y ayudar a tus compatriotas. También podrás deslizarte por medio de cuerdas desde los helicópteros y combatir de un edifico a otro; ¡la acción nunca será demasiado lenta como para dormirte en tus laureles!

¡Combate realista!



Cada escenario cuenta con múltiples elementos con los que podrás interactuar para darle un mayor realismo a tu juego; adicionalmente, tendrás que cumplir las misiones y objetivos para poder obtener la victoria gracias a tus acciones y progreso durante tu aventura. Cabe relucir que aparte del modo de historia en donde necesitarás de toda tu habilidad para triunfar, en **Call of Duty 4** hay un modo llamado Instant Action, el cual te pone justo en alguna de las misiones que hayas completado exitosamente de manera previa; esta es una buena opción para que puedas volver a emocionarte con tus combates favoritos sin tener que volver a pasar todo el juego de nuevo.

Una guerra para cuatro, por favor.

OK, ya te hablamos de lo impresionante de los combates y de la intensa acción de **Modern Warfare**, pero el detalle que más nos gustó de todo el juego fue el soporte para varios jugadores que le implementaron. Puedes conectarte con otros tres amigos para que juntos entren en la acción en los modos *multiplayer* y sean compañeros de misión, o bien, cada quien que pelee por su parte; no cabe duda que esta opción es genial, especialmente porque los cuatro soldados pueden combatir con una sola tarjeta. No hay pretexto; si buscabas un título para compartir y experimentar la guerra de una forma segura, **CoD4** es para ti.

Muy recomendable

Call of Duty 4: Modern Warfare es sin duda el mejor título First Person Shooter de guerra que hemos visto para cualquier sistema portátil; no solamente está muy bien hecho, sino que además es sumamente divertido poder retar con tus cuates o compartir objetivos en las campañas.

Datos interesantes de la guerra:

-El total aproximado de bajas humanas que dejó la **Segunda Guerra Mundial** se eleva a 72 millones de personas, de las cuales tan sólo 25 millones fueron militares (incluyendo los prisioneros de guerra) y un promedio de 47 millones de civiles.

-Las bajas de la **Primera Guerra Mundial** fueron todavía más devastadoras, pues entre militares y civiles se suman más de 110 millones.

-**Genghis Khan** fue uno de los más grandes guerreros que ha conocido el mundo; sus combates le dieron a **Mongolia** tantas victorias que sus tropas ocuparon la mayor parte de **Asia**.

-Otra memorable guerra fue la de la **Independencia de México**, la cual tuvo una duración de once años y liberó al pueblo mexicano del yugo español.

-Uno de los más curiosos conflictos fue el de la **Guerra del Cerdo**, en 1859, entre autoridades norteamericanas y británicas; cómicamente, el conflicto fue resuelto con la única víctima intencional: un cerdo que fue muerto por un balazo y el cual fue el detonador del conflicto.

Los expertos comentan...

MASTER

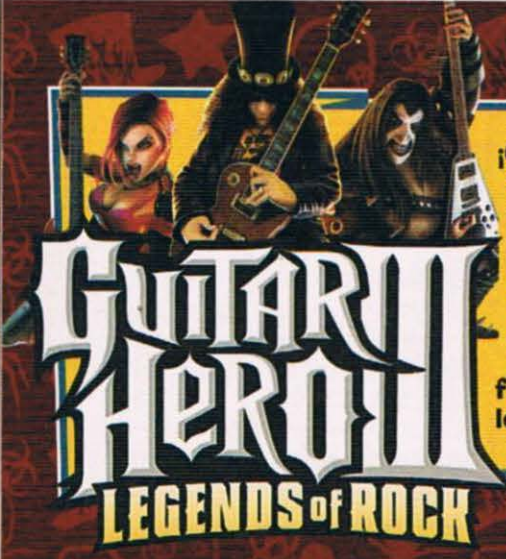
La serie **Call of Duty** siempre ha sido muy buena, pero digamos que el argumento ya se les estaba terminando, así que el giro que le han dado a la trama para adecuarlo más a la actualidad fue simplemente una gran idea. De lo mejor del título tenemos el control, realmente es sencillo acostumbrarte a la manera en la que mueves a tu personaje; desde el primer momento apuntas sin problema alguno, lo que en conjunto con los gráficos y el sonido te mantienen pegado a tu NDS, pero lo que realmente destacaría es su modo para cuatro personas simultáneas: vivirás momentos memorables con tus amigos, y con sólo una tarjeta de juego.

CROW

Los primeros en ofrecer un buen título de guerra para el Nintendo DS fueron la gente de Ubisoft con **Brothers in Arms**, y ahora Activision demuestra que ellos también pueden entrar al campo de batalla con su popular serie **Call of Duty**. Me agradó que hubiera un cambio de escenario, del clásico de la Segunda Guerra a la actualidad, pero lo que más me pareció interesante es la calidad gráfica y la respuesta al control; se ve y se juega realmente bien. Otro punto a favor es el modo cooperativo o de competencia para cuatro jugadores; lástima que no se acordaron del Wi-Fi.

PANTEÓN

Son raros los First Person Shooters en los que realmente me quede atrapado como **Time Splitters 2**, pero cuando tuve oportunidad de jugar **Call of Duty 4: Modern Warfare** me sorprendió lo bien hecho que está y la forma en que aprovecha las capacidades del DS para ofrecernos un título de guerra de calidad y no una simple cosa para pasar el rato. Lo que más me gustó es su opción *multiplayer*, pues aumenta el *Replay Value* y te permite compartir la experiencia del combate con tus amigos o familiares. Realmente es un buen juego que no dudo en recomendarte.



¡Conviértete en una verdadera leyenda del rock!
Seguramente para este tiempo ya te sientes todo un rockstar en Guitar Hero III, sin embargo, en estas breves páginas te enseñaremos cómo dominar algunas canciones, así como también ciertas técnicas para que dejes con el ojo cuadrado a tus amigos. Recuerda que no basta con que presiones los botones en el tiempo correcto, hay acordes que puedes lograr sin tocar la barra de rasgueo, simplificando las notas y dándole un mejor toque a la fantasía musical. De igual forma, te daremos técnicas para vencer a los guitarristas como Tom Morello, Slash y Lou.

DETALLES BÁSICOS

BUSCA UNA BUENA POSTURA:

Para que tengas un buen manejo en cuanto a postura y respuesta de la guitarra, no hay nada mejor que jugar de pie, así te sentirás como si en verdad estuvieras rockeando en pleno concierto, además de que de esta forma consigues una mejor respuesta para cuando quieras activar el star power (cuando tocas sin fallar las notas con estrella y ganas la energía azul). Si prefieres sentirte en pleno MTV unplugged, sentado en una silla, no hay problema, eso sí, procura que no tenga descansabrazos o de lo contrario tendrás problemas al agitar tu guitarra.

AMPLÍA TU RANGO DE VISIÓN:

No te limites a ver las notas ya cuando estén a punto de llegar a la pantalla baja, si quieres tener un mejor control de las acciones, mantén tu vista preferentemente en la parte superior de la pantalla, así podrás ver qué notas vienen y podrás mentalizarte para tocarlas sin confundirte en el camino. Si de plano sólo te enfocas en la parte baja, tendrás serios problemas en las dificultades posteriores. Asimismo, si te pierdes a media canción –o en cualquier punto- es mejor que interrumpas por un segundo y retomes el ritmo en cuanto te sea posible.

Cuando tengas el Star Power listo, no lo vayas a utilizar de inmediato, mejor espera un buen momento para ganar más puntos.

DOMINA EL HAMMER-ON Y LOS PULL OFFS

Hay detalles qué sólo la experiencia te los va mostrando –o el tutorial-. Un movimiento importante que debes dominar son el **Hammer-on** y los **Pull offs**, ya que no es necesario que uses la barra de rasgueo para marcar todas las notas (checa más adelante). Algunas de las canciones interesantes para practicar estos movimientos son: **Lay Dawn**, **The Metal**, **Knights of Cydonia** y **My name is Jonas**.

El **Hammer-on** consiste en pasar de una nota a otra sin usar la barra de rasgueo; te darás cuenta de cuáles notas lo permiten porque tienen un diseño diferente (circulo blanco al centro más pronunciado).

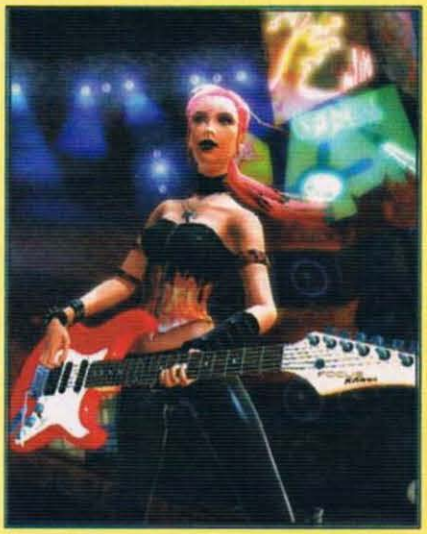
Cuando veas una nota larga, simplemente deja presionado el botón adecuado por el tiempo que dure la nota.

Mantén presionado el o los botones que correspondan a las notas que descienden y cuando sea el momento toca la barra de rasgueo. Si ves que vienen varias notas del mismo color, simplemente deja presionado el botón adecuado y usa la barra para marcar la nota.

SÁCALE PROVECHO AL STAR POWER

Si logras mantener un buen ritmo al presionar las notas estrella, recibirás el **Star Power**, hazlo sin fallar para llenar tu contador; primero verás un rayo azul y después un letrero indicándote la acción disponible. Aquí hay dos vertientes, la primera sería usarlo en el momento que lo creas conveniente (al agitar la guitarra o presionar el botón "back") y lo segundo es esperar para generar otro combo de estrellas y así llenes más contenedores azules para que la duración del **Star Power** sea mayor. Muchas veces, cuando eres novato en este juego, usarás el **Star Power** tan rápido como te lo den o para aquellas partes complejas de la canción, pero ojo, si quieres lograr mejores resultados, el **Star Power** te servirá para mejorar tus puntuaciones, siendo el mejor momento para activarlo cuando tu contador de combo esté arriba de "X4"; haciendo lo anterior, duplicarás la cadena de combo a "X8", el máximo multiplicador de combo del juego.

Cada nota que toques adecuadamente, te dará puntos, si mantienes ese ritmo a la perfección, recibirás un multiplicador de puntaje (X2, X3, X4 del valor de la nota). Si fallas, tendrás que iniciar de nuevo.



GUITAR BATTLE

En tu camino a la fama participarás en conciertos sencillos y posteriormente en otros de mayor impacto; en el ínter tendrás la oportunidad de rockear contra famosos guitarristas como **Tom Morello** (**Rage Against the Machine**), **Slash** (**Guns n´ Roses**, **Velvet Revolver**) o **Lou** (alias el Amo del Inframundo). En **Battle Mode**, en lugar del clásico **Star Power**, obtendrás el **Battle Power**. Presiona todas las **Battle Gems** de la secuencia para recibir un **Power Up**. Éstos son ataques especiales y los activas de la misma forma que el **Star Power**, provocando que tu oponente falle.

POWER UPS

Barra de rasgueo: Tu rival deberá mover la barra de rasgueo por un tiempo para poder recobrar el control de los botones.

Notas dobles: Las notas sencillas se convertirán en acordes de dos botones.

Mayor dificultad: El nivel de dificultad se incrementará temporalmente. Por ejemplo, si juegas en medio, el ataque cambiará las notas a **Hard**.

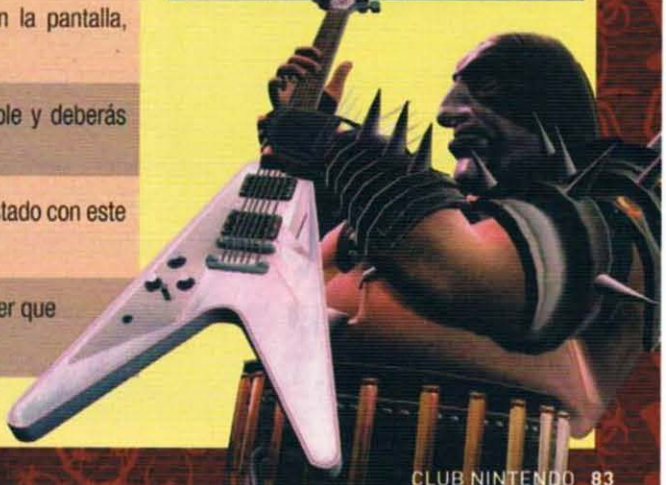
Derecha a izquierda: Las notas se invertirán tal como si jugaras en modo para zurdos (o diestros, dependiendo el caso).

Sobrecarga del amplificador: Las notas comenzarán a parpadear en la pantalla, haciéndolas más difíciles de seguir.

Botón inhabilitado: Uno de los botones de la guitarra quedará inservible y deberás presionarlo consecutivamente para recobrar el control.

Drenar energía: Si no aniquilas a tu rival al finalizar la canción, serás aplastado con este poder que vaciará tu energía; no hay salvación.

Robar poder: Si juegas en *multiplayer* **head to head**, aparecerá este poder que robará los ítems del rival.



CONSEJOS PARA BATTLE MODE

Como en la guerra, asegúrate de lanzar tus ataques en el momento preciso, por ejemplo, no lo hagas cuando tu oponente esté en un silencio, mejor envíale el regalito cuando notes que tenga mucha acción en pantalla (dale donde más le duele) o mejor aún, cuando esté a punto de conseguir algún ítem.

Date cuenta de que tienes tres contenedores para guardar tus ataques, si quieres verte como un verdadero guerrero, prueba lanzando dos o más ataques a la vez. Eso sí, en cuanto alguien te mande un poder, no te des por vencido y trata de recuperarte rápido, no todos los ataques son tan devastadores, demuestra quién es la guitarra líder.

En cuanto a los jefes, te recomendamos que uses combinación de ataques en momentos estratégicos (combina uno de barra de rasgueo con inhabilitar algún botón para **Slash**). Otra recomendación es guardar un par de poderes para el último tramo de la canción, y cuando el rival haga su solo, échale a perder su inspiración. Y bueno, si de plano ves que no puedes con algún jefe, mejor date un descanso e intenta después que tus nervios regresen a la normalidad, de cualquier forma, si fallas mucho un duelo, aparecerá el menú de opciones para pasarte la batalla y continuar con tu carrera; pero no seas cobarde… practica y regresa a demostrar tus dotes de guitarrista.

SECRETOS DE GUITAR HERO III

ACTIVA NUEVAS GUITARRAS

Si quieres rockear de verdad, debes conseguir nuevas guitarras que no sean tan comunes, éstas las habilitarás al completar ciertos retos. Cuando se trate de acordes (que marcamos entre corchetes), presiona ambos botones, no importa la velocidad con la que lo hagas.

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Bat Guitar	Obtén cinco estrellas en cada canción, modo de Carrera en Easy.
El Jefe Guitar	Cinco estrellas en todas las canciones en el modo de Carrera Expert.
Jolly Roger Guitar	Cinco estrellas en todas las canciones en el modo Medium de Carrera.
Moon Shot Guitar	Termina el modo de Carrera en Easy.
Nemesis 13 Guitar	Completa el modo de carrera cooperativa en cualquier dificultad.
Radioactive	Acaba el modo de Carrera Cooperativa en dificultad Hard.
Risk Assessment Guitar	Finaliza el modo Expert.
Rojimbo Guitar	Termina el modo de Carrera en Hard.
Saint George Guitar	Acaba el modo de Carrera en Medium.
Tiki Guitar	Consigue cinco estrellas en cada canción en el modo de Carrera en Hard.

CONSIGUE A LAS LEYENDAS DEL ROCK

Luego de cada encuentro podrás echarte un palomazo con una leyenda del rock, si eres lo suficientemente bueno, podrás activarlo como personaje en selección.

Tom Morello	Termina su **Boss Battle** y cómpralo en la tienda por $10,000.
Slash	Completa su **Boss Battle** y adquiérelo en la tienda por $10,000.
Lou	Acaba su **Boss Battle** y cómpralo en la tienda por 10,000.

Test Club Nintendo

¿Qué tipo de heroína eres?

¿Recuerdas que en julio del año pasado publicamos un test para ver qué tipo de héroe eras? Pues aquí tenemos la versión femenina para que las videojugadoras puedan ver qué clase de heroína son. Cabe recordar que al igual que la ocasión anterior, este test es sólo para divertirnos y no deben sentirse ofendidas por el resultado. Tenemos una buena selección de bellezas que han aparecido en diversos videojuegos, las cuales actúan como ejemplo para llevar a cabo esta serie de preguntas y que veas si realmente estarías dispuesta a salvar al mundo o a ver cómo te salen canas al estar esperando quién te rescata.

Para que todo sea lo más realista posible, te pedimos que respondas a cada pregunta de manera sincera y sin pensarlo mucho; la cosa es que no saques deducciones de la heroína que quisieras ser; por lo mismo te exhortamos a no ver los resultados sino hasta que tengas la cuenta de tus respuestas. Ahora sí, sabemos que estás impaciente por comenzar, ¡al ataque!

Cómo funciona:
Lee y contesta a cada una de las preguntas anotando la letra correspondiente en un papel; cuando acabes, sustituye las letras por su valor y haz la suma de todos tus puntos para que los compares con los del personaje de la siguiente página. No se vale hacer trampa, ¿eh?

1. Entre tú y el objetivo hay un puente colgando sobre un río de lava...
a) Pisas la primera tabla y mueves las cuerdas para ver si es resistente.
b) ¿Cuál puente? ¡Los peligros no existen para ti!
c) Revisas que tengas todos tus ítems y accesorios y prosigues.
d) ¿Lava? ¡Olvídalo, vas a sudar mucho y te verás fatal!
e) Ni siquiera llegaste al puente, estás escondida en algún rincón.

2. Tu bolsa de mano está rota...
a) Ni siquiera traes bolsa.
b) ¡Las bolsas son para chavas fresas!
c) Tu bolsa está llena de armas y accesorios para la aventura.
d) ¡Esa no es mi bolsa!, yo jamás usaría una de color negro...
e) Tu bolsa es tu vida, lloras hasta que te cansas y luego compras otra.

3. ¡Hay cientos de enemigos rodeándote!
a) Te fijas bien cuántos son y los comienzas a golpear.
b) Los últimos corren despavoridos cuando ven cómo atacas a los primeros.
c) Rápidamente te curas y equipas con todos tus ítems y sacas tu mejor arma.
d) Usas tu encanto femenino para dejarlos boquiabiertos y poder escapar.
e) Te agachas llena de terror tapándote los ojos y lloras.

4. Tu héroe ideal es:
a) Gracioso.
b) No necesitas a nadie que te rescate.
c) Debe saber hacerte sentir especial.
d) ¿Cuánto ganan los héroes?
e) Alto, fuerte, guapo y sabe artes marciales.

5. Este test es para ti:
a) Algo interesante.
b) Una burla a las mujeres.
c) Déjame pensarlo...
d) 2-3, prefiero el de la revista Eres, sabe más de nosotras.
e) ¡No lo veas, no lo veas! (lo escondes detrás de ti).

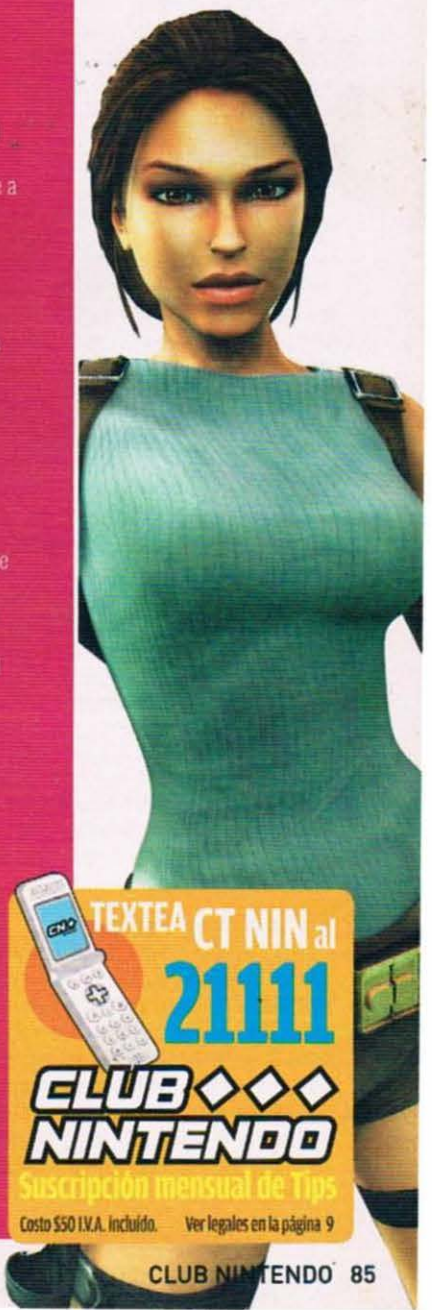
6. El héroe está herido...
a) Te detienes a curarlo.
b) Cayó por menso, ¡tú debes seguir!
c) Checas si está bien y decides continuar.
d) No te diste cuenta porque te estabas arreglando en el espejo...
e) Te sujetas el cabello llorando y gritando (lo cual atrae a más enemigos).

7. Terminaste con el jefe final...
a) Te aseguras de que todos tus amigos estén bien.
b) Te vas, sabes que el mal no toma vacaciones.
c) Haces un recuento de daños y te preparas por si algo más pasa.
d) Lo venciste con rabia porque te rompió una uña.
e) Ni siquiera lo enfrentaste, ¡estaba muy feo!

8. ¡Un nuevo reto!
a) No importa cómo vistas, la cosa es ayudar a los necesitados.
b) Ni te preocupas, sabes que casi nunca las heroínas se tapan.
c) Te emocionas y sales corriendo sin tomar tu atuendo anterior.
d) Ah, no, primero vas de compras; ¿cómo vas a usar el mismo vestido?
e) Te secuestraron... no pudiste ni agarrar tu celular.

9. La misma pregunta que la de los héroes: tu género fílmico favorito es...
a) Documentales.
b) Acción (preferentemente de guerra)
c) Cine de arte.
d) Musicales.
e) Románticas.

10. Fin de semana...
a) ¡Vamos al parque de diversiones!
b) Voy a hacerme un tatuaje nuevo... y un piercing.
c) Tengo ropa que lavar y mucho quehacer, además de la tarea...
d) ¡Vamos de shopping!
e) Salgo con mi novio o las amigas.



TEXTEA CT NIN al 21111
CLUB NINTENDO
Suscripción mensual de Tips
Costo $50 I.V.A. incluido. Ver legales en la página 9

46 a 50 puntos: Rebecca Chambers

Tu sentido por la justicia es mayor que cualquier otra cosa; siempre te preocupas por los demás y es una terrible situación el perder a un miembro de tu equipo. Lamentablemente, eres algo inocente y del tipo de persona que deja ir al malo porque crees que se va a reformar, lo cual sabes de antemano que es imposible (o muy difícil). Nunca abandonas a tus amigos y prefieres sacrificarte tú a ver a alguien caer; eres sensible, pero jamás dejas cabos sueltos cuando se trata de combatir al mal.

36 a 40 puntos: Charlotte Aulin

Eres una heroína en toda la extensión de la palabra; no titubeas para encarar cualquier peligro y tus compañeros saben que pueden contar incondicionalmente contigo. Tu lado malo es que te preocupa demasiado que las cosas salgan bien y a veces pierdes la noción de lo que estabas haciendo en un principio. Te tomas tus precauciones antes de iniciar una aventura y prefieres siempre estar lista para cualquier situación. Tienes un poco de vanidosa y siempre tratas de tener la razón.

26 a 30 puntos: Lara Croft

Hay de heroínas a heroínas, y tu tipo es de las que no solamente quiere patear traseros, sino también verse bien al hacerlo. A pesar de que puedes hacer las cosas de la forma sencilla, te complicas la existencia con tal de demostrar que sabes hacer las cosas mejor que nadie. Eso sí, no sales a la aventura si no es con todos tus accesorios, pues odias verte en medio de una situación comprometedora y recordar que la cuerda se quedó en casa. Previsora como nadie, siempre tratas de ir un paso adelante.

16 a 20 puntos: Zelda

Te gusta vivir la emoción y ser a veces la persona que salve el día, pero prefieres mantenerte en una actitud solemne y dejar que cada quien haga su trabajo; si hay héroes, ¿por qué no dejarles el trabajo pesado? No obstante, no dudas en ayudar a quien lo necesita, aunque no tengas la habilidad y recursos para hacerlo, por esa razón prefieres no estar siempre lista para pelear. Eres una especie de vigilante, que entra en acción cuando la ley o los héroes fracasan, pero eso no quiere decir que seas 100% la mejor…

6 a 10 puntos: Peach

Tú eres una chica muy especial; te gusta que te admiren, pues sabes de antemano que tu belleza es suficiente para hacer que los demás hagan lo que deseas, y ese sentimiento es lo que te mete en problemas la mayoría de las ocasiones. Estar siempre a la moda y verte bien es imperativo; no importa lo que pase a tu alrededor, siempre tratarás de arreglarte, ya sea para que te rescaten, o para ser secuestrada. Pero aun así, si es real y exageradamente necesario, tienes algo de fuerza dentro de ti y puedes ser la heroína… a veces.

Puntuaciones: A=5, B=4, C=3, D=2, E=1

41 a 45 puntos: Chun Li

Jamás te detienes ante un enemigo; eres fuerte y lo sabes. Para ti no hay distinción de sexos, es más, crees que los hombres no deberían sentirse tan orgullosos, y no pierdes la oportunidad de demostrarlo. Por desgracia, tu mismo orgullo no te permite apoyarte en nadie más (especialmente el sexo opuesto) y tu búsqueda de reconocimiento está antes que otras cosas más importantes como el trabajo en equipo. Prefieres caer en combate a admitir que te equivocaste y no te gusta que tu lado sentimental quede al descubierto.

31 a 35 puntos: Samus Aran

Si de aventura se trata, estás frente a la mujer apropiada. Tus habilidades sobrepasan a las de mucha gente, y no es raro ver que seas la primera en comenzar un combate. Eso sí, tratas de sacar el mejor beneficio de la situación y si bien tu meta es salvar al mundo, siempre te aseguras de que haya una buena recompensa por ello. Tu seguridad en el campo de batalla es la fuente de tu egocentrismo, tu principal debilidad y causa de algunos de tus problemas.

21 a 25 puntos: Jill Valentine

Tu valor a veces se ve nublado por las situaciones en las que te encuentras. Si es necesario, tratas de no complicar las cosas y evitar una pelea, pero cuando las cosas se ponen color de hormiga, no lo dudas y tu valentía brota de la nada. Eres muy sensible y tierna, tal vez si no tuvieras que enfrentar un peligro estarías mejor, pero al mismo tiempo sientes algo dentro de ti que te hace entrarle a los guamazos y sentir la adrenalina correr por tus venas. No te has dado cuenta que en tu interior hay una guerrera queriendo salir por completo.

11 a 15 puntos: Fiona

Eres una guerrera nata, pero toda tu fortaleza y destreza se ven sumamente disminuidas por tu deseo de verte siempre bien y de demostrar tu feminidad. Para ti, es mejor vivir un cuento de hadas y esperar en la torre más alta que ensuciarte las manos; pero eso sí, detestas que alguien quiera ser más que tú o que te menosprecie y es cuando literalmente sacas las uñas, aunque después regreses a ser la misma damisela en el peligro de antes. Claro está que no cualquiera puede tener tu mano, la cual es un premio que hay que ganar.

1 a 5 puntos: Ashley Graham

Si hay alguna razón por la que estás rodeada de enemigos y malosos es simple y sencillamente porque eres la chica raptada. No te gusta pelear, es más, no lo harías ni aunque de eso dependiera tu vida. Si no hubiera héroes en el mundo, seguramente terminarías casada con el jefe de los malos, o bien, pagarían el rescate, porque tu miedo no te deja ni moverte. Vamos, niña, ¡hay que dejar de ir de compras y sacar esa guerrera dentro de ti algún día!

MARIADOS

Lo peor que puedes hacer en cualquier aspecto es quedarte con la duda, así que no te quedes pensándolo por mucho tiempo, mándanos todas las preguntas que quieras acerca de tus juegos favoritos, o por lo menos de los que ya lleves un tiempo atorado. En esta ocasión nos llegaron varias preguntas de juegos muy diversos, por lo que seguramente no vas a tener problema para terminarlos; recuerda que lo mejor que puedes hacer para pasar cualquier título es intentar de todo.

Amigos de Club Nintendo, les quiero pedir ayuda para el juego **Resident Evil 4** de Wii; ya lo terminé, pero donde estoy atorado, es en el juego de **The Mercenaries**, ya que no logro reunir un marcador que me permita tener a los personajes secretos, siempre se me termina el tiempo, ¿Me podrían dar alguna estrategia para lograr una buena cantidad de puntos? Se los agradecería bastante.

Sergio Acosta
México, D.F

El minijuego **The Mercenaries** es uno de los más adictivos en la historia de los **Resident Evil**, y sí, es algo complicado obtener las cuatro estrellas que te desbloquean nuevos personajes, que son **Ada**, **Hunk**, **Krauser** y **Wesker**. Muy bien, te vamos a enseñar una buena técnica; de donde inicies, comienza a disparar a todos los enemigos que veas, con dos tiros será suficiente para eliminarlos, ahora, con el camino limpio comienza a avanzar, llega a una zona donde veas varios ganados y sitúate contra alguna pared, en medio de un túnel, o dentro de algún granero. Con esto pareciera que estás acorralándote, pero no es así; saca el Shotgun y espera a que los enemigos lleguen solos a ti, dispara cuando estén varios juntos, así con un solo tiro te encargas de ellos; ahora espera a que desaparezcan los cuerpos y toma las municiones que te dejarán; cuando notes que ya no hay nadie cerca, sal y busca otro lugar similar, así en poco tiempo obtendrás a todos los personajes; recuerda que es uno por escenario.

En el juego de **Zelda: Phantom Hourglass** estoy atorado, llegué a una isla donde encontré una pala, con la que hallé un escondite donde me piden localizar unas piedras, para trazar unas líneas con ellas, pero la verdad es que no sé ni qué piedras sean ni qué onda con las líneas; ¿me pueden explicar?

Jessica Cervantes
México, D.F

Este *Puzzle* suele complicarse más de lo normal, pero no te preocupes, te vamos a explicar cómo superarlo. En total son cuatro piedras las que debes encontrar, la primera está a unos pasos de donde llegas a la isla, la segunda en la parte de abajo, cerca de una choza; la tercera está en la parte superior de la isla, y la última en el extremo derecho; no las confundirás porque todas tienen algo escrito en ellas. Por cada una, pon un punto en la pantalla táctil de tu Nintendo DS, para que no pierdas su ubicación, ahora, traza una especie de cruz tomando como referencia la ubicación de las piedras; donde se intercepten todas, ahí haz un agujero y encontrarás el escondite indicado; como referencia, justo donde debes cavar, hay una palmera.

Hace poco me regalaron el juego de **Zelda: Ocarina of Time** para Cubo, donde viene la edición **Master Quest**; nunca lo había jugado, y ya me atoré. Según me han contado, ya no me falta mucho para terminarlo, estoy en el castillo de **Ganon**, pero hay una habitación que no puedo abrir, ya que hay una telaraña en el techo, y no puedo quitarla con nada; espero me puedan decir qué es lo que debo hacer.

Verónica Fernández S.
México, D.F

Esa parte es en la que prácticamente todos los que hemos jugado ese título tenemos problemas; hay dos maneras de deshacerte de esa molesta telaraña y poder avanzar, lógicamente en las dos usando fuego. La primera forma es muy rápida, justo afuera de ese cuarto, vas a ver un pebetero, colócate frente a él, y saca tu arco, ahora apunta de manera que el destino de la flecha sea la telaraña, pero que antes pase por el fuego; así, al tocarla, se incendiará y podrás pasar. La segunda forma es más complicada, pero te ayuda a completar tu inventario; tienes que ir al lago de Hilya, ahí verás una isla pequeña justo en el centro, nada hasta ella, verás una placa en el suelo que te habla algo acerca del ol; ahora bien, espera a que amanezca, pero justo antes de que eso ocurra, toma tu arco y apunta al horizonte; espera a que veas el primer rayo de sol y suelta tu flecha, si lo haces en el momento correcto, escucharás la melodía clásica de que has hecho algo bien, y en la isla que está en frente de la que te encuentras, aparecerá la flecha de fuego... sobra decir que con esto puedes quemar lo que sea, lo que incluye esa molesta telaraña; cabe mencionar que esta es una duda clásica, que a más de nueve años que tiene el título, sigue causando problemas; esperemos que quede resuelta.

El juego **Clubhouse Games** es muy bueno y es de los más variados del NDS, pero ya me atoré en muchos de los retos de Mission Mode, pues es sumamente difícil; ¿podrían darme tips o alguna forma de poder vencer estos desafíos? Gracias de antemano.

Francisco "El Negro"
Toluca, Estado de México.

¡Vaya que este modo de juego nos hizo la vida de cuadritos! No te preocupes, te daremos los tips que nosotros usamos para completar todo el Mission Mode, pero recuerda que en muchos casos, la suerte interviene mucho, como es común en los juegos de azar. Te recomendamos practicar bastante y no desesperarte, pues en incontables ocasiones tendrás que comenzar de nuevo, lo cual es más sano que tratar de salvar una misión casi perdida.

1. I Doubt It (5 Calls)
Para cumplir esta misión debes descubrir a cinco tramposos sin equivocarte; para lograrlo de una manera fácil, tú mismo haz trampa todas las veces que puedas para que tengas una buena cantidad de cartas, así te darás cuenta si alguien hace trampa, pues tú tendrás las cuatro cartas que se supone que el tramposo pone en juego.

2. Memory (3 Minutes)
Esta misión es de las más sencillas; sólo encuentra los pares antes de que se terminen los tres minutos. Te recomendamos ir volteando las cartas cercanas, pues por alguna razón, el CPU comúnmente acomoda los pares bastante juntos.

3. Spit (90 Seconds)
Practica y pule tus reflejos para que puedas pasar rápidamente con esta misión; no tendrás mucho problema si actúas de manera veloz para procurar hacer combos antes de que el CPU lo haga, pero nunca dejes de sacar cartas del mazo para tener más posibilidad de hacer combos.

4. Blackjack (500 Chips)
Esta parece una misión sencilla, pero no lo es si no sabes apostar de manera correcta. La mejor forma de juntar los puntos necesarios es siempre subir la apuesta cuando tengas más de 19 puntos, y no debes pedir más cartas. Si tienes menos de 15, no lo dudes y vete por el doble o nada.

5. President (1st Place)
Esta es una de las misiones en las que no debes desesperarte y comenzar de nuevo muchas veces hasta ganar. Procura obtener el primer o segundo lugar en los dos primeros rounds, lo cual te mantendrá con facilidad en el camino correcto; si para la tercera ronda no llegas ni al segundo, reinicia el juego sin dudarlo.

6. Rummy (Go Rummy)
Esta misión requiere de una paciencia de buda; simplemente no te precipites y sólo recoge las cartas adecuadas para crear grupos de tres, pero no las bajes sino hasta el último momento. Una vez que tengas los grupos necesarios, baja tus cartas y paga con una de ellas para que te deshagas de toda tu mano en un solo movimiento.

7. Hearts (Shoot the Moon)
Se acabaron las misiones sencillas; tienes que conseguir todas las cartas de corazones y la reina de espadas. Lo que debes hacer es deshacerte lo más rápido posible de las cartas más bajas y quedarte con las altas para usarlas cuando esté en juego un corazón; si se trata de una jugada en donde no haya este palo, sin dudar arroja una de las cartas bajas.

8. Nap (Misere)
Aquí debes evitar tomar grupos de cartas; para lograrlo, trata de jugar siempre una carta menor a cualquiera de las que están en juego. Si ves que te toca una buena mano, entonces reinicia el juego hasta que tengas cartas muy bajas.

9. Spades (Nil)
Esta misión es muy similar a Nap, pero aquí juegas en parejas; no te preocupes, sigue la misma estrategia y procura no ganar ningún grupo; si tu compañero los obtiene, no contarán para el objetivo de la misión.

10. Chinese Checkers (7-Jump)
Esta es una de las más frustrantes de todas las misiones; tienes que ejecutar un salto de siete posiciones para cumplir la misión (no es necesario que ganes la partida); para lograrlo, te recomendamos que procures situar tus propias piezas dejando un espacio entre ellas, de manera que al menos consigas tres o cuatro saltos. Lo demás depende de tu suerte y de cómo sepas aprovechar los espacios que te dejan los oponentes; eso sí, te exhortamos a que reinicies el juego si ves que tus adversarios llevan la mitad de sus piezas en su sitio, pues será casi imposible que cumplas la misión. Necesitas ser muy observador, pues casi siempre el salto se presenta por sí solo.

11. Checkers (10-Piece Win)
Puede parecer una tarea imposible el ganar conservando dos fichas, pero no es así; simplemente trata de avanzar tus fichas de manera que no sean capturadas y que no te fuercen a comer las de tu oponente. Trata de coronar una o dos piezas, y si es necesario, sacrifica una ficha, pero sólo en situaciones extremas.

12. Turncoat (All Corners)
Para esta misión tienes que apoderarte de todas las esquinas; realmente no requiere de mucho esfuerzo si conoces la clave: asegurar las cuatro posiciones que están justo dentro de los espacios vacíos; de esta forma, el oponente siempre tratará de quitarte esas fichas y podrás poner las tuyas en cada esquina.

13. Turncoat (Lose All)
Aunque parezca al revés, es mucho más complicado perder todas tus fichas que adueñarse de las esquinas. Para lograrlo, el mejor consejo es procurar capturar sólo una o dos piezas del oponente y tratar de que esto te deje vulnerable. ¡También evita quedarte en las orillas y mucho más en las esquinas!

14. Hasami Shogi (Perfect Win)
Esta es una de las misiones más difíciles de todo el modo, y seguramente querrás arrojar tu NDS por la ventana si no tienes paciencia. La clave para ganar es no hacer ningún movimiento sin antes estudiar todas y cada una de las posibilidades para evitar que pierdas una pieza. Trata siempre de aislar a una pieza del oponente para acorralarla; también es útil conservar una pieza en cada extremo y amenazar a una del oponente para que cometa un error y puedas capturarla sin represalias.

15. Backgammon (Backgammon Win)
Esta es una de las misiones más complicadas de todo el modo; no solamente debes ganar, sino incluso hacerlo con al menos una ficha del oponente en tu "casa" en el tablero. Para lograrlo desarrollamos una técnica arriesgada, pero efectiva; debes procurar acomodar primero tus piezas más cercanas de manera que bloquees la mayor parte de las casillas cercanas a tu casa con al menos dos fichas para crear una barrera. Ahora trata de capturar el mayor número de fichas del CPU para que queden atrapadas entre su punto de partida y tu barrera; no dudes en dejar fichas tuyas solas a propósito, pues te ayudarán a enviar más del contrario a tu casa y que tengas oportunidad de lograr sacar a todas tus piezas en cuanto tengas oportunidad.

16. Field Tactics (Win With Spy)
Esta es otra de las misiones que te pueden hacer enojar, pero que realmente son sencillas de cumplir. La clave para lograrlo es dejar bien cubierto a tu espía y mandar tus mejores piezas al ataque; debes ser muy observador para que veas cuál es la ficha que tu oponente usa más y que seguramente empleará para acabar con tus aviones, tanques y generales. Cuando la tengas bien ubicada, no lo dudes y envía con cautela a tu espía para terminar el juego de una buena vez.

17. Soda Shake (5 Seconds)
Esta misión es sumamente difícil, pues debes agitar la botella velozmente. El truco (además de mover el *Stylus* como si tuvieras mal de San Vito) reside en soltar la botella alrededor del segundo 4.30 para que le des tiempo al corcho de botar fuera de la botella.

18. Dominoes (20 Points)
Otra de las misiones en donde tienes que intentarlo varias veces. Trata de comenzar siempre con alguna ficha que te dé múltiplos de cinco y mantener el ritmo para conseguir veinte puntos. El detalle que debes tomar en cuenta es que obtienes muy pocos puntos al juntar los múltiplos de cinco, pero te da muchos más por cada ficha que tenga tu oponente si logras terminar antes que él. Para lograrlo, trata de "cerrar" la jugada para hacer que "coma" más fichas y puedas ganar puntos fácilmente.

19. Koi-Koi (150 Points)
Esta es posiblemente una de las más complicadas misiones del juego. Si no le has entendido bien al Koi-Koi, te recomendamos que trates de juntar todas las cartas de cada tipo para obtener más puntos; aunque no lo desees, necesitarás aprendértelas para poder elegir si sabes o no Koi-Koi, pues es la forma de obtener más puntos y cumplir el objetivo. Si no consigues más de 20 puntos en la primera ronda, te sugerimos mejor comenzar de nuevo.

20. Word Balloon (Clear 3 Words)
Seguramente has jugado a los ahorcados, pues ésta es una versión muy difícil de este popular juego. Hay varios puntos en contra para completar la misión: las palabras están (obviamente) en inglés, así que si no tienes mucho conocimiento, te costará trabajo extra ganar; sólo tienes nueve oportunidades para equivocarte, y finalmente, las palabras son sumamente raras. La estrategia más útil es irte por las vocales primero, pero ten en cuenta que si cometes demasiados errores en el primer round, será muy difícil que cumplas esta misión. Si de verdad no puedes pasarla, trata de usar un diccionario inglés/español cuando conozcas la primera letra de cada palabra.

21. Takeover (All Boxes)
Para ganar trata de apoderarte del mayor número de casillas que puedas, yéndote siempre del lado opuesto al del CPU; cuando sea el último tiro, no lo dudes y arroja a tu oponente fuera del tablero para que consigas sus casillas.

22. Balance (20-Stack)
¿Cansado de pensar? No te preocupes, pues aquí necesitarás nervios de acero y pulso firme (no lo juegues después de la misión de la botella). Lo mejor que puedes hacer es asegurar una base firme con bloques horizontales, preferentemente 10 ó 12; ahora trata de hacer una torre con puros bloques acomodados verticalmente; créenos, es mucho más sencillo acomodarlos de manera vertical que horizontal.

23. Balance (10-Stack)
Siguiendo la misma temática, debes hacer una torre con diez bloques verticales; si cumpliste la anterior, ésta será pan comido; sólo procura que los bloques siempre queden equilibrados.

24. Bowling (3 Strikes)
Hacer diez chuzas seguidas es lo más sencillo del mundo… en otros juegos. En **Clubhouse Games** es sumamente difícil y requiere de horas enteras de práctica. Puedes intentarlo de la manera tradicional o ayudarte con una regla para que no se te mueva el *Stylus* al momento de soltar la bola.

25. Bowling (1 Pin x 5)
Ahora debes derribar cinco veces un sólo pino… ¿fácil? ¡Para nada! Te recomendamos tirar bolas lentas para tratar de derribar los cinco pinos para ganar. Si tienes demasiados problemas, la técnica de la regla te auxiliará como no tienes idea.

26. Darts (200 Points)
Para esta misión necesitas de muchísima práctica, pues no solamente hay que darle con tino, sino también medir la fuerza. Lo mejor que puedes hacer es practicar hasta que domines los tiros y trates de conseguir los puntos atinándole al centro o a una de las casillas en donde te triplican la puntuación.

27. Darts (3 Bulls-Eyes)
Afortunadamente, aquí tienes diez tiros dentro de los cuales debes atinarle al centro del tablero; no obstante, es una difícil misión, para lo cual requerirás de muchos intentos y práctica constante.

28. Billiards (1 Shot -2 Balls)
No te compliques demasiado la existencia con esta misión; simplemente dale con muchas fuerzas a la bola 1 justo del lado izquierdo para que la blanca rebote y tire a la 2. Para ayudarte, el juego pone el puntero casi en la dirección correcta, sólo trata de no titubear al momento de tirar y listo.

29. Billiards (1 Shot -3 Balls)
¡Ahora las cosas sí se ponen difíciles en serio! Requerirás de muchísimos intentos, pero la cosa es darle con fuerza a la bola 1 del lado derecho para que la blanca rebote y meta las otras dos bolas. No te desilusiones si no te sale a la millonésima vez, te juramos que es posible, pero si te desesperas, menos tendrás el tino suficiente para lograrlo.

30. Mahjong Solitaire (3 Minutes)
Posiblemente quieras regalar tu **Clubhouse Games** después de intentar incontables veces pasar esta misión; pero después de todo el trabajo que te ha costado el cumplir las otras misiones, es mejor pensarlo dos veces. Los únicos consejos que te podemos dar aquí es que trates de memorizar las fichas para que las localices con vista de halcón y que no pierdas demasiado tiempo buscando una pieza que no halles a la primera; activa los hints y tendrás un poco más a tu favor; sólo te podemos decir que practiques en serio.

Los Mariados llegan a su fin, hasta el siguiente número. Recuerda que puedes hacernos llegar tus dudas a la dirección de nuestra revista o por correo electrónico para que podamos responderlas. No olvides indicar que vienen dirigidas para esta sección para evitar confusiones y trata de ser lo más directo que puedas en tus preguntas. ¡Hasta la próxima!

Hemos llegado al final de los Mariados de este mes; recuerda que puedes hacernos llegar todas tus dudas y preguntas por correo electrónico o carta convencional a la dirección de nuestra revista, para que te ayudemos a pasar esas partes difíciles de tus videojuegos favoritos. No olvides señalar en el sobre o en el subject la palabra Mariados, y trata de no mezclar tus dudas para esta sección con las de Dr. Mario, así podremos responderte con mayor prontitud. ¡Hasta la próxima!

Soul Calibur Legends

© Namco Bandai 2007

La serie de **Soul Calibur** siempre nos ha presentado extraordinarios juegos de pelea, pero en esta ocasión se ha decidido dar un pequeño giro a la temática, para ofrecernos un título de acción con los personajes de la serie, en el cual conoceremos mejor la historia de cada uno de los participantes, desde sus motivaciones hasta sus temores. La consola elegida para que se viva esta gran trama ha sido ni más ni menos que el Wii, ya que gracias a sus cualidades queda perfecto para el estilo de juego, así que prepárate a descubrir qué tan buena idea fue el cambiar de género.

Un verdadero guerrero sabe que su arma no es sólo un objeto de metal, sino también una expansión de su cuerpo que debe proteger como su propia vida

¿Decisión acertada?

La verdad es que se tiene que reconocer a Namco Bandai por haberse arriesgado a cambiar el estilo de una saga popular y reconocida, ya que por lo regular la historia nos dice que los resultados no son muy buenos que digamos; pero en **Soul Calibur Legends**, las cosas son distintas, porque no sólo se preocuparon por cambiar el estilo, sino que además de eso lograron diseñar un *gameplay* excelente, sacando el mejor de los usos a las armas de los personajes, así que todos los temores que se tenían respecto a si sería un error, han quedado en el pasado para bien de todos nosotros.

Comienza el cuento de espadas y almas...

Para que el título fuera en verdad llamativo, se ha creado una historia completamente nueva; es obvio que guarda relación con todos los personajes ya clásicos, pero de este modo se puede explicar mejor la trama. El personaje que vamos a controlar en un principio es un joven de nombre **Iska**, no se sabe mucho de él en un comienzo, pero al avanzar te enteras de un par de sorpresas en relación con este personaje; él domina la espada de buena manera, lo que sorprende bastante a pesar de su corta edad.

Nuestro joven héroe no va a estar solo para esta aventura, contará con la ayuda de otro guerrero, el nombre de su acompañante es **Siegfried**, ¿se te hace familiar el nombre?, pues sí, se trata de ni más ni menos que **Nightmare**. Así es, uno de los peleadores más poderosos que jamás se hayan creado aparecerá como tu aliado al comienzo de la historia... no te adelantamos nada respecto a su historia, aunque seguro te mueres por saberla, pero es mejor que lo descubras por ti mismo.

Compañía: **Namco Bandai**
Desarrollador: **Namco Bandai**
Categoría: **Acción/Aventura**

1 - 2

El bien y el mal se encontrarán nuevamente

Aunque el concepto de tener un personaje exclusivo es bueno, tarde o temprano nos aburriríamos de la poca variedad, así que tomando en cuenta esto, se han incluido varios personajes famosos, así que podremos ver en acción a **Mitsurugi**, **Ivy** o a **Taki**; y como ya comentamos, cada uno guarda el mismo estilo de pelea que los ha hecho tan populares, de modo que los combos estarán a la orden del día. Esto es algo bien importante de **Soul Calibur Legends**, no se trata solamente de avanzar pegándole a medio mundo hasta que se caiga, realmente te da la posibilidad de tener una gran variedad de técnicas y jugadas para terminar a tus oponentes.

Por mencionarte sólo algunos ejemplos, podrás elevar a tus oponentes, y luego rematarlos o si lo prefieres realizar ataques triples, de modo que puedas mantener a línea a tus adversarios, pero si estás rodeado, cada uno de los personajes cuenta con algún ataque de impacto, es decir, de los que afectan gran parte del escenario; en pocas palabras, no vas a tener queja en lo que a técnicas de combate se refiere, de hecho la única limitación que tienes es tu imaginación.

Nunca sueltes tu arma

Vamos a pasar a lo interesante, es decir, cómo se juega **Soul Calibur Legends**; lógicamente vas a necesitar del Nunchuk y del Wiimote para disfrutarlo, con el primero vas a mover al personaje por todo el escenario con ayuda del Stick; no creemos que tengas mayor problema con esta parte, je, je, je; donde sí necesitarás algo de práctica será con el remoto, ya que moviéndolo vas a ejecutar los ataques de las espadas. Al contrario de como ha pasado en varios títulos, donde para golpear sólo agitas el control, en **SCL** sí afecta la dirección en la que lo hagas.

Si realizas un corte hacia arriba, tu personaje hará tal cual, de igual manera si lo haces hacia abajo; se puede decir que esto es la parte básica del *gameplay*; ahora bien, además de esto puedes mover el Wiimote hacia el frente para dar golpes rápidos; dependiendo de la cantidad y el ritmo será el combo. Es decir, si realizas un corte hacia arriba, alzas al enemigo, y después haciendo el control hacia el frente, puedes rematarlo antes de que toque el suelo.

Datos Extras

* La saga de **Soul Calibur** nació en 1995 en los locales de Arcadia de todo el mundo, sólo que en ese entonces su nombre era **Soul Edge**; fue hasta su segunda parte donde se le dio el nombre que ahora todos conocemos.

* **Soul Calibur II** es considerado por muchas personas como uno de los mejores juegos de pelea de todos los tiempos, esto debido a su *gameplay* tan elaborado, que de inmediato lo colocan por encima de títulos como **Tekken** o **Dead or Alive**.

* Para la adaptación a consolas de **Soul Calibur II**, se decidió incluir un personaje característico del sistema en el cual aparecería, para un par de sistemas se eligió a **Heihachi** de **Tekken** y a **Spawn** (sí, el del cómic, ya sabemos que nada que ver), y para Nintendo GameCube a **Link**, motivo suficiente para que fuera la versión mejor vendida de las tres

Un mundo fascinante

Hasta el momento todo es perfecto en el juego, muy bien trabajado, pero ahora toca turno a los escenarios.... que son... ¡espectaculares! No hay palabras para describirlos, y no nos referimos al apartado gráfico (que dicho sea de paso es asombroso), sino a la manera en que han sido planeados. Pareciera que la saga ha sido siempre de acción, en tu entorno podrás encontrar objetos como cajas, columnas, cuerdas o rocas, entre muchos otros, y con cada uno puedes interactuar, y dependiendo como lo hagas, puede ser benéfico o perjudicial, por lo que tienes que ser muy observador, y pensar antes de actuar.

El que puedas usar todo lo que existe en el escenario, no sólo te va a servir para que dañes o te escondas de tus enemigos, también habrá partes donde tengas que usar la lógica en lugar de la fuerza, de manera que puedas resolver algunos *puzzles*, obviamente no del nivel de un juego de **Zelda**; de hecho todos se resuelven en el momento, o sea, no tienes que regresar a alguna parte para usar items nuevos ni nada por el estilo, pero sí le da gran sabor a la aventura.

De todos colores...

En cuanto a la dificultad, es buena, sabe llevarte de la mano por los primeros niveles para posteriormente dejarte investigar por tu cuenta; los enemigos tienen rutinas establecidas, pero aun así te pueden meter en problemas, más cuando están en grupo. Donde sí se merecen una gran ovación es con los enemigos finales, ya que son en una palabra descomunales; no se trata del típico enemigo como **Inferno** de **Soul Calibur II**, aquí te enfrentarás a seres como dragones, en duelos increíbles; para que te puedas dar una idea, son más o menos como lo visto en **Twilight Princess**.

Soul Calibur Legends es el ejemplo ideal de que cuando se quiere se puede. Muchas compañías buscan ventas basándose en la popularidad de la franquicia, lo que muchas veces termina por dañar esas sagas legendarias; por fortuna no pasa eso en este juegazo, y lo mejor es que puedes disfrutarlo con algún amigo. Créenos, este juego tiene todo lo necesario para colocarse dentro de tus favoritos; al menos nosotros no le encontramos "peros". Nada mejor para iniciar este nuevo año.

Cambiando de aires...

Cuando una saga cambia de género tan bruscamente, no siempre se tiene éxito, pero otras veces quedan títulos muy interesantes, si no nos crees, checa los ejemplos que te preparamos.

Mega Man Battle Network:
El ejemplo perfecto de lo que NO se debe hacer con las franquicias famosas. **Mega Man** era uno de los personajes más emblemáticos de la industria gracias a sus juegos de acción, pero cuando cambió a RPG, simplemente la magia se esfumó, quedando un juego terrible, sin ningún tipo de chiste más que obtener el dinero de los jugadores... esperemos no llegue a Wii esta saga.

Star Fox Adventures:
Aún recordamos que cuando salió este juego en el 2002, todo mundo lo criticó de manera lamentable; se dejaron llevar por la corriente y le crearon mala fama, pero la realidad es que es un gran juego de aventuras, con una historia sólida y un final inesperado. Si no lo has jugado por todo lo que se habló de él, olvida todo y dale una oportunidad, es excelente.

Mortal Kombat: Mitologies:
Ahora tenemos un juego no excelente pero tampoco malo (después de **Mega Man BN** nada puede ser peor); aquí la serie **Mortal Kombat** dio un giro de 180 grados, dejando las peleas por la acción en 2D, el resultado fue bueno, con una historia buena, entretenida, con momentos clave que sólo nos habíamos imaginado. El *gameplay* era sencillo, su único defecto estaba en la lentitud, pero aun así es recomendable.

Los expertos comentan...

MASTER

Soul Calibur II demostró lo que significa la excelencia en un juego de peleas, de modo que su debut en Wii no podía representar menos; es un juego muy bueno. Lo que me encanta es la manera en la que puedes aprovechar el escenario, desde cortar una cuerda para habilitar un puente, hasta derrumbar una columna para terminar con los enemigos, y qué decir de la historia, que te mantiene esperando por el siguiente cinema para enterarte de los hechos. Sencillamente, si tienes Wii debes tener **Soul Calibur Legends** en tu colección.

CROW

Soul Calibur o **Soul Edge** (este último fue el primero de la saga) es una franquicia sumamente popular para los fans de los juegos de peleas; en lo personal lo he seguido desde sus inicios y luego de varios cambios en el *gameplay* ahora vemos una evolución diferente que se enfoca en la acción y aventura más que en la pelea tradicional. Me agradó la variedad de movimientos y personajes con los que puedes interactuar; la respuesta del control ante los combos y acciones son exactas. Sin duda un título que disfrutarás sin importar si conoces mucho de la historia de **SC**.

PANTEÓN

La serie de **Soul Calibur** es por demás excelente, y ahora que ha incursionado en el género de la acción, no me queda duda de que es una franquicia sumamente exitosa. Me gustó mucho la forma en la que adaptaron el estilo de jugar de **SC** al modo épico de las aventuras contra múltiples enemigos y la intensa acción de ir explorando y combatiendo. Sin lugar a dudas, **Soul Calibur Legends** es uno de esos juegos que simplemente no puedes dejar pasar; te lo recomiendo mucho, no te arrepentirás.

Los clásicos guerreros combatirán en una nueva aventura.

Namco nos presenta al protagonista de Legends. Iska, un joven espadachín
¿Será que alguien en la realidad puede cargar tanto peso al juntar la armadura y la espada? Tal vez no, pero Sigfried seguro lo hace.

Sophitia llega a la batalla sin cambio alguno, más que en sus técnicas de combate.
Mitsurugi sigue son su moda tradicional, aunque es obvio que su vestimenta luce mejor que en la pasada entrega.
La femme fatale de Soul Calibur e hija de Cervantes te conquistará con sus habilidades de combate... además de su exótico traje y afiladas garras.
SOULCALIBUR Legends

ÚLTIMA PÁGINA

EN FEBRERO TE TRAEREMOS...

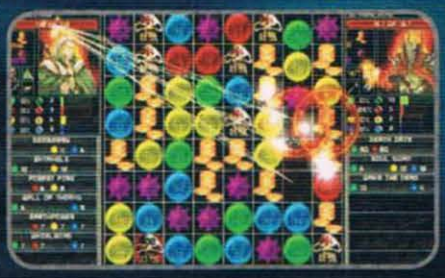
Con esto cerramos la primera edición del 2008 y quedamos en espera de que tanto Nintendo como los demás licenciatarios pongan en nuestras manos toda la gama de títulos que se prometieron para este año; uno de los más importantes quizá es **Super Smash Bros. Brawl**, que si todo sale bien, ya lo podremos disfrutar a partir de la segunda semana de febrero, seguramente no quedarás decepcionado y cumplirá tus expectativas como fan de la franquicia. Los nuevos personajes le pondrán la frescura necesaria para que este torneo deje de ser local e involucre a los íconos del videojuego de nuestro tiempo; ¿quién más se unirá?

Assassin's Creed (NDS)

Uno de los juegos que más popularidad ha alcanzado antes de su lanzamiento está a punto de estrenarse en la consola de doble pantalla para regocijo de todos los fans de los juegos de acción continua. Assassin's Creed es la más reciente historia de Ubisoft que prosigue con la tendencia de juegos de alta calidad; su versión original en consola casera es un deleite visual y la translación a portátil pretende lograr rangos no antes pensados, con un perfecto manejo del *Stylus* como apoyo para el *gameplay*, así como sonidos que te dejarán cada vez más inmerso en el juego.

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords (Wii)

Seguramente ya te cansaste de los mismos juegos de destreza basados en gemas u otras figuras que al final del día parecen lo mismo, y claro, no es para menos, la creatividad se ha visto mermada en este género, pero no tanto como para darle una oportunidad a una propuesta nueva que combina puzzle, RPG, elementos de estrategia y por supuesto, una línea de historia que no se limita a dos renglones de texto al finalizar un stage. La trama se centra en el universo de Warlords y tu objetivo será defender la tierra de Etheria –no confundir con Eternia, esa déjasela a He-Man- de las garras de Lord Bane en diferentes modalidades de juego que involucrarán tus habilidades en los puzzles usando poderosas magias y combatiendo en contra de temibles bestias.



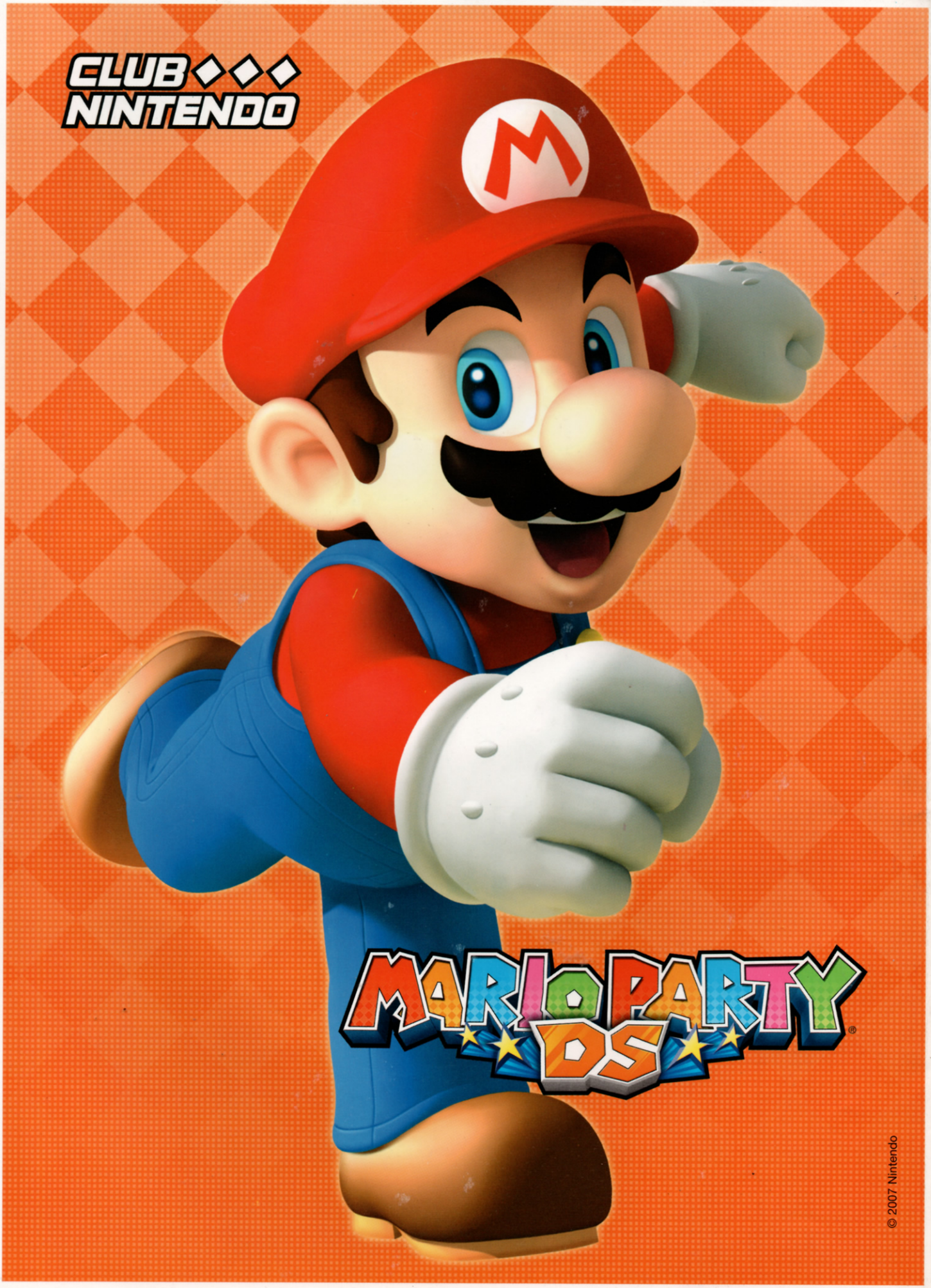
Trauma Center: New Blood (Wii)

Si ya te cansaste de ver programas de médicos en tu televisión y quieres interactuar en el quirófano, no hay mejor opción que esta nueva entrega de Trauma Center, llamada New Blood, en donde continuarás siendo partícipe de las actividades del Dr. Markus Vaughn y la simpática Valerie Blaylock, afamados cirujanos que tendrán el poder de salvar vidas en sus manos –y tú ayudándoles usando el Wiimote como bisturí-. En esta ocasión tendrás un nuevo escenario para realizar tus operaciones –un instituto médico llamado Concordia-; allí conocerás nuevas personas, así como también combatirás contra las políticas del hospital, tomando decisiones que pueden afectar tu carrera médica.

Medal of Honor Heroes 2 (Wii)

Estamos ante la segunda entrega de esta popular franquicia de guerra para el Wii; nuevamente las acciones se desarrollan en la Segunda Guerra Mundial, en los últimos momentos de este histórico conflicto. Aquí tomarás el papel de John Berg como uno de los valientes soldados que lucharán durante la infiltración a Normandía en su búsqueda por frenar los ataques de los nazis. Quizá el punto más atractivo no sean tanto los gráficos, que si fueron mejorados con respecto a Vanguard, sino la capacidad de conexión a Internet para competir junto con otros 31 participantes, marcando un precedente para la comunidad en línea de Nintendo. Claro que también podrás actuar en el modo individual.

CLUB NINTENDO
MARIO PARTY DS
© 2007 Nintendo


CLUB NINTENDO
MARIO PARTY DS
© 2007 Nintendo